

Instituto Politécnico de Leiria
Escola Superior de Artes e Design
Caldas da Rainha

SIMULACRO DE REALIDADES UTÓPICAS

Diogo Micael Almeida Martins

Mestrado em Artes Plásticas

Caldas da Rainha

2014

Diogo Micael Almeida Martins

Simulacro de realidades utópicas

Dissertação apresentada na Escola Superior de Artes e Design
para obtenção do Grau de Mestre em Artes Plásticas

Orientação: Professor Doutor António Rebelo Delgado Tomás

Instituto Politécnico de Leiria
Escola Superior de Artes e Design

Departamento de Artes Plásticas

Caldas da Rainha

2014

Agradecimentos

Orientador Professor Doutor António Delgado

António Filipe

Pedro Campos Rosado

Catarina Câmara Pereira

Patrícia Almeida

Susana Gaudêncio

Marta Soares

Samuel Rama

Isabel Baraona

Pedro Letria

Fernando Poeiras

Luísa Soares de Oliveira

Philip Cabau

Avós Graciete Lopes e Teófilo Lopes

Mãe Celmira Almeida

Carolina Bilro

Diogo Caetano de Oliveira

Inês Hipólito

Martin Martins

Raquel Agostinho

Andreia Andrade

E a todas as pessoas que por qualquer motivo deixaram a sua marca...

Abstract

Esta dissertação de mestrado, apresenta várias premissas, tais como a do duplo, do *eu*, de simulacro de realidades, do palco, da profundidade. Nele está presente uma ausência constante de marcas deixadas pelo passado, ou de elementos que outrora ocuparam o espaço que se deixa mostrar. Aqui é apresentada narrativas construídas onde o autor consta sempre, mas sempre tendo em conta a subjetividade do ato de ver dado pelo espectador.

Este conjunto de fatores poderão ser vistos em vários médiuns presentes nas artes plásticas, tais como a fotografia, a escultura e a pintura.

This master's dissertation presents several premises, such as the double and myself, the simulacrum of realities, the stage and the depth. In it there is a constant lack of marks/signs left by the past, or by elements that formerly occupied the space left there for people to see. Here are presented some narratives that were constructed where the author is always there, but always taking into account the subjectivity of seeing what is given by the viewer.

As a whole, these factors can be seen in various mediums presented in the fine arts, such as photography, sculpture and painting.

Palavras-chave: Duplo, simulacro, memória, imaginário, silhueta, *eu*, palco, projeção, perspectiva, vestígio

Índice

1. Introdução	6
2. Percurso plástico	8
2.1. Autorrepresentação e Projeção	11
2.2. Silhueta e Palco	16
2.3. Vestígio	21
3. Simulacro de realidades utópicas	23
3.1. Palcos utópicos	23
3.2. Perspetiva e espaço	27
3.3. Simulacro	34
3.4. O Duplo e o Corpo	36
4. Simulacro de realidades utópicas II	43
4.1. Palcos	44
4.1.1. Boca de Cena (Cadre de Scène)	44
4.1.2. O gabinete	46
4.1.3. No corredor só	48
4.1.4. A sala	50
4.1.5. Processo e materiais	52
4.2. Pintura	62
4.2.1. Série Almeida (dos Santos; Tavares; Antunes; Silva)	62
4.2.2. Processo e materiais	65
4.3. Sim, sou eu (Oui, c'est moi)	69
5. Conclusão	71
6. Bibliografia	72
7. Índice de Imagens	73

1. Introdução

Ideias como arquitetura, cenário, simulacro, utopia, fantasma, duplo... São ideias sempre presentes no nosso trabalho, mas existem outras que devemos salientar, uma vez que está presente, quer no campo da pintura quer na escultura, que é a relação corpo / espaço. O fato das peças serem em escala humana ou numa escala superior a esta, permite que haja uma envolvimento corporal maior por parte de quem observa, o meu trabalho.

Nele são utilizados os palcos como mundos, as várias divisões de uma “casa imaginária”.

Estas várias realidades, que no fundo são *utópicas*, considerando-as uma espécie de simulacro, que só existem dentro do criador. Sonhos e fantasias que coabitam no seu imaginário. Em todos os palcos utilizo uma silhueta humana, que tem por base a sua imagem¹, que é distorcida com uma projeção da figura de outra pessoa. A junção destas sobreposições vão dar uma terceira, que é isso que nos interessa.

A identidade desta última silhueta é justificada com objetos que a rodeiam em todo o cenário que criamos, para tornar o conjunto da obra, com uma leitura mais direta.

Esta encenação de mundos utópicos, como considerada no trabalho, conjuga no seu interior silhuetas brancas em fundo preto como se fossem imagens espectrais.

Por contraste, no campo das pinturas, existe a tentativa de representar toda a vivência que uma parede de uma casa familiar regista ao longo dos tempos, através de marcas deixadas (marcas de moveis, sujidade, objetos retirados) pelas pessoas e das coisas que alguma vez habitaram essa casa.

Tanto no plano tridimensional como no plano bidimensional recorre-se ao recorte ou ao negativo de algo que esteve presente nesse espaço. Com esta icnografia pessoal sugere-se leituras ao espectador, mas onde ele tem a sua plena liberdade para construir a narrativa que entender.

Devendo realçar que o trabalho que desenvolvido no presente, é resultado de um aturado processo de experimentação. Não cabe aqui apresentar o início desse percurso, no entanto convém referir que os vários campos utilizados (fotografia, escultura, pintura),

¹ Todo este processo provém de um anterior, onde a imagem do artista serve como base de receção de outra pessoa. Podendo estar de perfil, de frente, apenas existe a tentativa de a encaixar com a outra figura. Essa junção faz com que nenhuma das duas imagens seja legível, formando uma outra nova.

existem temas que são comuns, nomeadamente a ideia de simulacro², de duplo³... No entanto, devemos referir que a base deste trabalho privilegia mais a fotografia. É com ela que se descobre a ideia de duplos, desenvolvida na nota 3, e que tem-se reforçado em muito nesta investigação.

Outro aspeto em ter em consideração no desenvolvimento do trabalho, é a ideia do *eu*.

No âmbito dos trabalhos práticos o *eu* não é meramente o autor, mas sim um novo ser que surge pela sobreposição da sua imagem com as outras imagens como já foi aludido.

² Em todo o trabalho a ideia de simulacro é visível, na alusão de realidades que não existem (rostos, espaços, pessoas, paredes).

³ A ideia de Duplo, é o ponto fulcral em todo o trabalho desenvolvido até hoje. É importante a junção de duas imagens, em que se questiona o “ser e não ser” ou a perda da aura. No decorrer do processo de trabalho, chegamos à conclusão que o que interessava, seria a junção de duas identidades, sendo obrigatório a presença do autor como base do Duplo gerado.

2. Percurso Plástico

Para a apresentação do trabalho artístico executado, será importante esclarecer que o mesmo é resultante de um continuado processo de experimentação.

Apesar de aqui não apresentar o início desse trajeto, importa no entanto, referir as realidades mais comuns do mesmo, e a sua continuidade.

Nesta perspetiva lembramos, que o seu início se deu pela fotografia, onde através das imagens de um conjunto de portas, se questionava o que existia para além delas ou as habitações que elas identificavam.

A *Porta* (de entrada) divide dois mundos, o público e o privado, o dentro e o fora, é uma introdução de quem habita aquele local. Como por exemplo os objetos que identificam, quem nela habita, o estatuto ou cultura, ou até mesmo se estiver cuidada ou desleixada.

Tendo a porta como tema e a sua carga simbólica, começou-se por isolar aspetos que mais nos sensibilizavam. A forma de apresentação das portas, acabou por resultar num trabalho em padrão, sobrepondo-se o conjunto aos aspetos mais individualizados das mesmas. Após a conceção do padrão com as fotografias, foram individualizadas, colocando a fotografia de cada porta ao sítio original. Este processo originou uma performance gravada em vídeo, com o qual se culmina este trabalho. O mesmo abriu mais um campo, associado à duplicidade que a leitura de uma mesma imagem pode ter. (fig.1)



Fig.1 - *Portas*, 2009, Impressão em papel fotográfico em Jato de tinta, 105 x 170 cm

Walter Benjamin, no texto *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, assume uma posição bastante crítica sobre o facto da reprodução de um objeto e retira-lo do seu habitat, destruindo a sua aura, segundo autor. No processo de trabalho, ao devolver a reprodução fotográfica da porta ao seu original, é como se estivéssemos “a devolver a aura que outrora retirada”. Ao mesmo tempo, ao reproduzir este ato em vídeo, estamos a sobrepor a imagem estática sobre o objeto real. Este ato permitiu que a investigação se focasse na duplicidade da imagem sobreposta numa outra.

“Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho. Graças a essa definição, é fácil identificar os fatores sociais específicos que condicionam o declínio atual da aura. Ela deriva de duas circunstâncias, estreitamente ligadas à crescente difusão e intensidade dos movimentos de massas. Fazer as coisas “ficarem mais próximas” é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o carácter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução. Cada dia fica mais nítido a diferença entre a reprodução, como ela nos é oferecida pelas revistas ilustradas e pelas atualidades cinematográficas, e a imagem. Nesta, a unidade e a durabilidade se associam tão intimamente como, na reprodução, a transitoriedade e a recetibilidade. Retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar “o semelhante no mundo” é tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenómeno único. (...)”⁴

Após este encontro com uma nova realidade, como descrito atrás, a descoberta da projeção de imagens sobre outras imagens, em suportes distintos, adquirem outra dimensão plástica.

Este método, com recurso aos espelhos e ao vídeo projetor, veio dar um novo ânimo aquilo que hoje eu designamos como projeto plástico. Este, desde então é composto

⁴BENJAMIN, Walter, *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*, L & PM Editores, 2014, Brasil. título original: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Technischen Reproduzierbarkeit*, 1936-39

pela união de duas *realidades* que criam um simulacro de algo que na realidade não existe, uma espécie de utopia⁵, no seu significado mais generalizado.

Com o uso dos espelhos e a imagens de pessoas, num certo espaço, criou-se uma alegoria que refletida concebe uma duplicidade nas imagens⁶. A imagem que se observa no reflexo, não é a original, mas sim um simulacro que se pretende reproduzir. Devendo salientar que os espelhos eram dispostos para confundir os planos, de certa forma, confundindo os planos, não sendo possível dissociar o primeiro ou segundo, ou mesmo outros que pudessem surgir. São camadas de sobreposições, que criam um efeito ilusório, mas que por si sós não teriam qualquer sentido. O resultado destas disposições, era propício à (das mesmas é a) criação de um novo espaço.

⁵ Utopia, na origem da palavra, em grego, tem o significado de “*não lugar*”, pelo Latim “*lugar que não existe*”. No seu significado mais geral é um projeto imaginário e irreal.

⁶ A duplicidade nas imagens, surge quando numa mesma existem duas imagens, mas onde ambas não conseguem se sobrepor uma a outra. Nos espelhos, com a reflexão do espaço em frente, unindo na mesma imagem o espaço que está atrás, o resultado final confundem-se os planos, não sabendo se estamos perante um novo espaço, ou qual dos planos está a ser refletido. Com a utilização do vídeo projetor, ao projetar uma figura sobre o meu corpo / rosto, consegui, que essa mesma duplicidade de imagem, criar novos seres, sendo que nenhum prevalecia, nem o meu corpo que funcionava como tela de receção, nem a imagem. A união destas duas imagens, criam um resultado final, que pela sua estranheza e novidade, tornam-no único, apesar de manter algumas características físicas de ambas.

2.1. Autorrepresentação e Projeção

A projeção de imagens pelo uso do vídeo projetor, permitiu-nos uma maior liberdade na produção deste tipo de duplicidade de imagens, em que a sobreposição de imagens era a característica evidente.

Ao começar por projetar objetos sobre eles próprios a insatisfação deste processo permitiu questionar a razão pela qual se os usava. Isto porque verificamos que a nossa ligação a eles era quase nula e tornava o resultado muito impessoal. Foi por esta insatisfação que decidimos usar o (nosso) corpo, projetando sobre ele imagens de outro tipo, ou até mesmo de outros seres e pessoas.

A unidade da representação anteriormente referida, é fruto da descoberta, do sentido imagético de um *eu* em autorrepresentação. Este *eu* a que nos referimos não é meramente o *eu* enquanto autor da obra, mas sim um *eu* de um novo ser que nasce ou se cria pelo misto de noções que se pretendem criar e de novos conceitos que se assemelha a questão da duplicidade de imagem, anteriormente referida, mas que se afastam pela introdução de novos processos no uso da imagem. (Fig.2)



Fig.2 - *Série: Autorretratos #1* , 2010, Jato de tinta sobre papel fotográfico, 100 x 66,5 cm.

A este propósito vejamos o seguinte texto de Roland Barthes:

“Se os meus esforços são dolorosos, se estou angustiado, é porque, por vezes, me aproximo, estou quente: em determinada foto, julgo perceber os contornos da verdade. É o que se passa quando julgo certa foto “parecida”. Todavia, refletindo bem, sou obrigado a perguntar: quem se parece com quem? A semelhança é a conformidade, mas com quê? Com uma identidade. Ora essa identidade é imprecisa, imaginária mesmo, a ponto de eu poder continuar a falar de “semelhança”, sem nunca ter visto o modelo.”⁷

O eu que se depreende nesta citação não é meramente egocêntrico⁸, mas sim narcísico⁹. Uma vez que o que se procura não é uma autopromoção, mas sim a criação de novas identidades, alheias a qualquer fator, sejam eles de beleza, pessoais, entre outros...

O mito de Narciso, onde o conceito de narcisismo surge, suscitou inúmeras reflexões teóricas, sobretudo a partir do nascimento da psicanálise no séc. XIX. A essência do mito, propõe que a beleza pode cegar e desvirtuar a realidade. Não obstante destes estudos sobre a mitologia, verifica-se que a temática não se esgota no campo da psicanálise, mas nutre-se igualmente pela arte (pintura, escultura, fotografia...) no cinema, no teatro, na literatura...

José Hernández explica a questão dos espelhos com conceções e relações entre luz e sombra, força e debilidade, segurança e vulnerabilidade. Este autor afirma que:

“O narcisismo é apresentado como formação relativa, um mecanismo de defesa pelo qual o sujeito age de forma completamente diferente de como se sente ou genuinamente é. Como no trabalho Óscar Wilde, o Retrato de Dorian Grey, Narciso apresenta uma “fachada” que protege e esconde a sua verdadeira identidade: Insegurança, venerabilidade, etc.. A imagem é destruída e o desarma com o confrontar da realidade e provoca a destruição do seu sujeito. Noutro trabalho, El cumpleaños de la infanta, de Óscar Wilde, descreve um engano, cujas ilusões acerca da sua impecabilidade, entra em colapso quando vê a verdade no espelho através da sua imagem”.¹⁰

⁷ BARTHES, Roland , “A câmara clara - Nota sobre a fotografia”, edições 70, Lisboa, p.111-113

⁸ Egocêntrico no seu significado geral, é alguém que se preocupa exclusivamente com a sua própria pessoa e com os seus próprios interesses.

⁹ Pessoa que dá atenção excessiva ao próprio corpo, ou apaixonada por si própria.

¹⁰ TRECHERA, José Luis, “Qué es el Narcisismo?”, Bilbao, Editorial Desclée de Brower, S.A., 1996

Depois de citarmos as ideias de José Hernández sobre alguns princípios que ajudam a justificar todo o trabalho, devemos dizer o seguinte: o processo com que se o concebe é evolutivo e tem em conta o domínio da técnica, onde consta, o recurso da vídeo projeção, da imagem sobreposta, da fotografia...

Em termos mais detalhados poderemos dizer que numa fase mais experimental, o pormenor era descurado e prestava-se pouca atenção, não era utilizada a cor para que os erros fossem menos visíveis. Dada a evolução do trabalho, o detalhe ganha importância, prestando novo sentido à criação.

Neste sentido toda a encenação do trabalho, como o ambiente, a cor, os contrastes, o fundo, entre outros... Passam a ser importantes, consoante o plano em que cada um se insere. Com todos estes processos de meios sobre os objetivos do trabalho, caminhou-se para um novo dimensionamento do mesmo. Para isso recorremos a um outro processo sobre o corpo, utilizando elementos que o pudessem alterar, como por exemplo, próteses em determinadas partes do rosto... Servindo para a construção de uma nova realidade no trabalho.

Por consequência, verificando que as próteses não seriam importantes nem acrescentariam nada ao resultado esperado, pelo contrário. Toda a “magia”, e todo o processo anterior, sem truques nem arranjos, poderia ser abalado com recurso às próteses, maquilhagem, ou Photoshop.

Pela fotografia foi equacionado se aquilo que se fazia perante a objetiva, não poderia ser filmado, apresentando o vídeo da performance como obra final.

Esta situação originou que a imagem em movimento (vídeo) e a imagem estática (fotografia), fossem trabalhadas em simultâneo, mas sempre em consciência que nunca poderiam ser apresentadas juntas.

Neste sentido o vídeo, sobrepõem-se à fotografia em termos de expressividade plástica, passando esta a ser vista como *frame* do vídeo, isto no caso de serem apresentadas em simultâneo.

Criamos novas identidades, onde como autores somos sempre o elemento fundamental da obra. Na obra temos então a função de ser como uma tela de cinema, que recebe a imagem seja ela em vídeo ou em fotografia. Ambas as formas (vídeo e fotografia) têm a sua importância, no entanto não é nossa intenção o campo do vídeo sobrepor-se ao campo da fotografia. (fig.3)

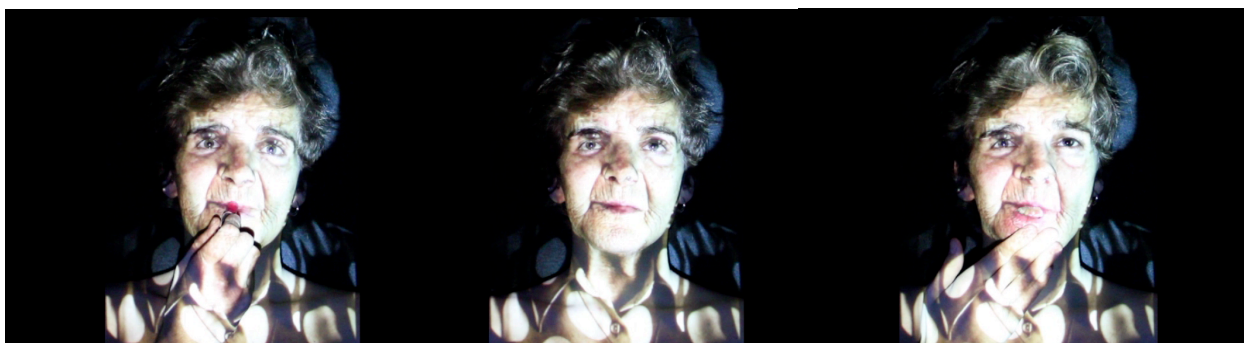


Fig.3 - *Autoportrait #74*, 1 minuto e 51 segundos, vídeo em loop

Margarida Medeiros afirma que:

“Na confrontação solitária com o “duplo” de si, a imagem ao espelho, o Eu fragmenta-se e autodestrói-se, garantido doravante uma identidade centrada na obsessão com a morte e com a necessidade de a representar. Se o retorno de Narciso está presente como indício da modernidade, é um Narciso menos cósmico e mais carnal (humano) do que a na mitologia grega. Um Narciso ao espelho que, continuando a não se reconhecer tal como no mito, nos surge, agora, despedaçado. O que acompanha a descoberta de Freud, de que a pulsão erótica já não é apenas poder aglutinador e força de coesão, mas Trieb, força desorganizadora e mortífera. O Outro, agora não é um simples Narciso, é um “Narciso mudado para Górgone” (Clair 1989: 171). A representação espetacular, obsessiva, de si, encontra a até aí ignorada (ou iludida) destrutividade do sujeito, a sua desorganização subjetiva, a tentação em não se reconhecer e em atacar a sua própria imagem: Narciso encontra-se como Medusa. (...) A duplicidade de si surge como suporte da exposição de um Eu fragmentado, esvaziado, morto, pela própria agressividade.”¹¹

No evoluir do trabalho, novas questões para solucionar surgiram, uma delas foi o uso exclusivo do vídeo, devido à sua ação dinâmica. Passando a fotografia a ter um papel secundário no labor, por esta, dada a sua natureza proporcionar imagens estáticas, o deixou de ter o sentido que inicialmente tinha. Neste caso uma nova questão surge, onde e como apresentar os vídeos.

Foi desta questão que motivou a criação de silhuetas especialmente direcionadas para a projeção de cada vídeo. (fig.4)

¹¹ MEDEIROS, Margarida, *Fotografia e Narcisismo, O Autorretrato Contemporâneo*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2000, pp.109-110

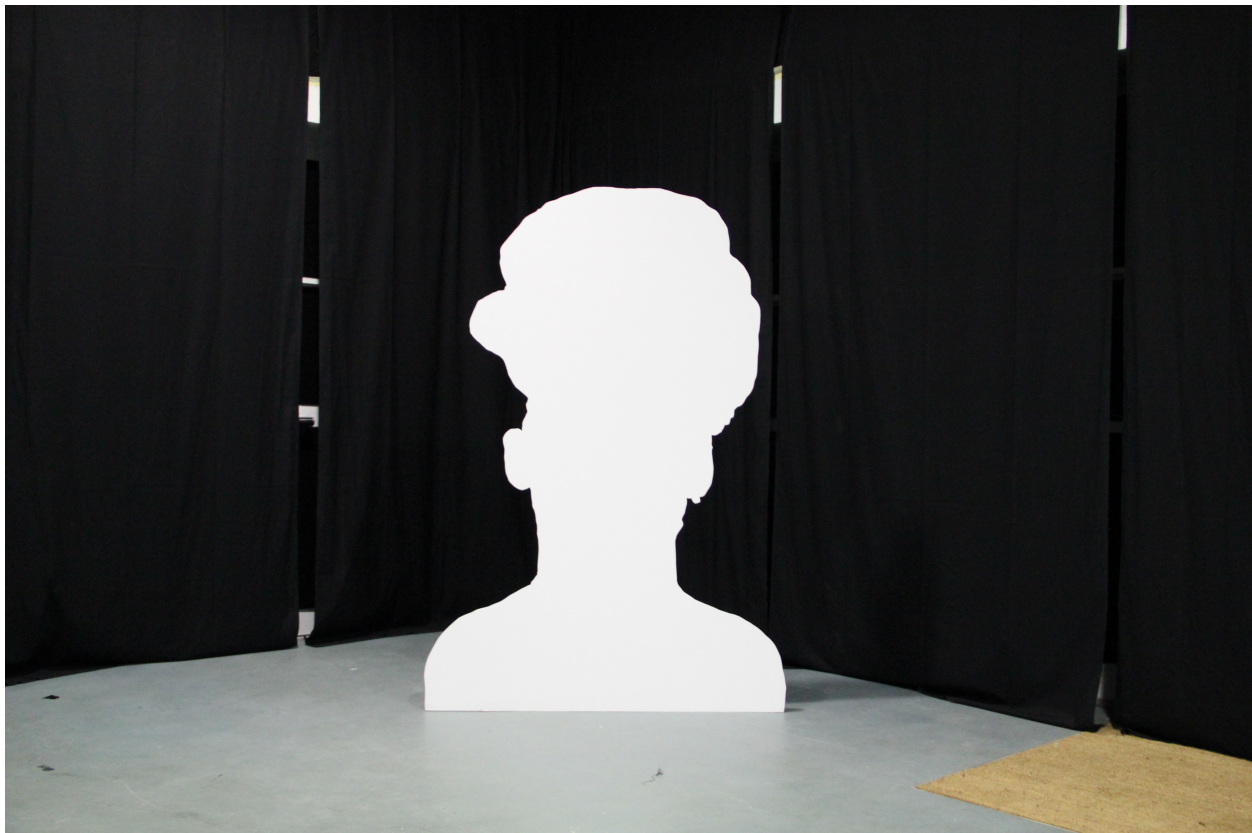


Fig.4 - Silhueta do vídeo *Autoportrait #74*, 1 minuto e 51 segundos, vídeo em loop. Vídeo projeção s/ suporte de madeira 120 X 183 cm

2.2. Silhueta e *Palco*

A utilização dos materiais e a sua escolha, advêm do processo da experimentação, inicialmente utilizando materiais menos duradouros e mais de uso comum, como papelão ou esferovite, até ao uso constante de madeira.

As silhuetas que funcionavam como “tela” para a receção da imagem projetada. Deste modo a luminosidade do local onde seria feita a apresentação, deveria ser pouca na medida em que realçava a nitidez do trabalho. Isto a propósito de provocar sensações e estados de espírito a quem visitava e observava as peças. Apesar de ter consciência que este desejo seria subjetivo, pretendia-se que essas mesmas sensações fossem associadas à ideia de medo, estranheza, susto, e arrepio, por quem as observava.

Nos últimos trabalhos realizados o vídeo projetado na silhueta por vezes tinha um carácter estático, onde só pequenos gestos e sons faziam com que tivéssemos perceção de que se tratava de uma imagem em movimento.

As silhuetas¹² eram concebidas na perfeição seguindo o modelo da pessoa que lhe servia de referência, no entanto, eram dispostas de forma cuidada no espaço. Estas silhuetas, realçavam um aspeto teatral e cénico. Os suportes são inspirados nos cénicos, que podemos presenciar nos bastidores de qualquer teatro. Com alguns sarrafos criam-se suportes toscos, que matem as silhuetas de pé, como os que normalmente existem nos cenários.

Durante a evolução deste processo, deparamo-nos com a questão da cor das silhuetas, entre o mate e o brilho, entre o branco e o cinza, dependendo esta escolha do tipo e qualidade do vídeo que se pretende projetar. O mesmo sucede com o material que as reveste (licra) ou deixando-as pintadas na cor pretendida (branco ou cinza).

Após um aturado processo de investigação e na preparação das peças, outras realidades são adotadas, nomeadamente a escala. Se no início eram de tamanho gigante, agora passaram a uma escala da dimensão humana. Nesta fase, deu-se relevo a silhueta inteira do corpo humano, e o retrato como anteriormente fazia deixara de importar. (fig.5)

12 De notar a semelhança das silhuetas com as utilizadas nas pinturas da *série Encenações* pelo artista Manuel Amado, considerando não o objetivo dado pelo artista, mas sim, pela forma como elas são elaboradas e apresentadas. Note-se ainda quer a perfeição das mesmas, como o próprio suporte. Se Manuel Amados pretende e afirma que “Se tivesse figuras humanas (pessoas) ia poluir a pureza, se não está lá ninguém aquela imagem pode estar lá uma hora duas horas que não fazia diferença nenhuma. Quer dizer... a personagem introduzia o fator tempo, que é uma coisa que não me interessa. O que me interessa é o que se vê de luz e de espaço. É necessário ao fazer uma janela saber quando entra luz onde vai bater (...)”, in, Entrevista de Marta Ferreira dos Reis (Público) Pintura, Pintura – Manuel Amado, Centro Cultural de Cascais, nós pretendemos utilizar as mesmas como tela, isto é, a silhueta deixa de ser um plano secundário, para um primário.



Fig. 5 - *M^a. Manuela*, 2012, Projeção de vídeo sobre suporte de madeira forrado a licra, com enchimento de dracalon , 1 minuto e 11 segundos (em loop)

Um novo dimensionamento aparece como espaço físico para expor as silhuetas, cria-se uma nova realidade – uma caixa onde a silhueta será exposta, irá ter destaque como se estivesse num relicário. O proporcionar desse ambiente tende a propiciar um sentido onde as peças ganhem maior protagonismo.

Neste processo que acaba por ter duas componentes, a silhueta e a caixa que a alberga, dão um todo à peça em vez do anterior modo em que era a silhueta surgia isolada. Por este processo a silhueta passa a criar com a caixa um sentido próprio, as projeções sobre as silhuetas perdem sentido nesta fase, e os objetos que a vão rodear, dar-lhe-ão personalidade e identidade.

Nos aspetos e iconográficos que eu crio nesse ambiente.

Neste cenário, existe a preocupação de interligar os elementos tudo ser interligado e coadunado de sentido. O que antes era proporcionado por uma projeção de vídeo, passou a ser dado por objetos em silhueta.

Para finalizar este processo, optou-se como processo técnico, ideias associadas ao espaço cénico e à cena teatral, dando especial atenção quer à altura da caixa que receberá os objetos iconográficos em silhueta (silhueta humana, silhueta de mesas,...), tudo enquadrado numa moldura, em veludo e madeira, que realça o conjunto da cena. Estas peças, assentam num pedestal, que normalmente é concebido em ferro tosco, sem qualquer tratamento. Salienta-se que estes acabamentos quer do suporte quer da moldura da peça, mantêm uma uniformidade plástica que se encontravam nas primeiras silhuetas. (De notar que é visível todos os acabamentos, quer do suporte bem como da moldura da peça, mantendo uma uniformidade com as estruturas das primeiras silhuetas.)

A peça que outrora seria apenas uma caixa para suportar a silhueta do autor, passou a ser um *palco*, onde se constroem mundos imaginários, conjugando no seu interior silhuetas brancas em fundo preto.

Essas silhuetas brancas, têm as laterais pintadas de preto, para que dê a noção que se trata de um material fino, e que estão a flutuar no espaço.

Geralmente um palco tem atores, o cenário contém objetos. No nosso trabalho foram construídas silhuetas que seriam o substituto daqueles elementos visíveis num palco.

Nesta fase (e de modo muito rudimentar) recorrendo à projeção do vídeo apenas para fazer surgir a silhueta humana. Todo o processo anteriormente usado para realizar as fotografias ou vídeos, mantém-se, e é por ele que concretizamos a silhueta humana em cada palco.

Em cada novo trabalho criado, fizemos da nossa silhueta uma referência sempre presente, seja com aparência feminina seja com aparência masculina.

Estas obras e o cenário que nelas criamos, e metaforicamente falando, as várias divisões da nossa casa. Sem pudor de o afirmar, é como se fosse uma encenação das várias identidades que existem no imaginário do autor.¹³

Nas peças a relação corpo e espaço é constante, o facto de os *palcos* serem em grande escala, em nosso entender, talvez possibilite que o envolvimento do espectador seja mais direto e cativante. (fig.6)

¹³ Esta característica do nosso trabalho referido, pode-se encontrar paralelismo nos diversos heterónimos de Fernando Pessoa.



Fig.6 - *Boca de Cena / Cadre de Scène*, 2012.

Madeira, metal, veludo, licra, dracalon .

319 cm x 406 cm x 110,5 cm

As ideias de teatro, arquitetura, cenário e a identidade são palavras que estão sempre presentes no que é desenvolvido.

Contudo houve uma séria preocupação da nossa parte para que o processo não estagnasse o trabalho e este se transformasse numa fórmula. Esta circunstância fez com que se equacionasse de novo o processo criativo.

Em boa verdade verificámos que haviam questões nas quais queríamos trabalhar mas que ainda não havia oportunidade, neste campo pode-se enquadrar a ideia de horizontalidade ou a de perspetiva.

A elaboração dos *palcos* em várias formas, trouxe uma nova dinâmica ao trabalho. Em alguns deles a presença do pedestal foi substituída por uma estrutura que o prende à parede, este recurso faz suscitar uma ideia associada ao campo da pintura. Noutros o espaço cénico é concebido por várias divisões, como se da planta de uma casa se tratasse, para criar essa ideia de divisões existente no espaço de uma casa.

Com esta nova fase a presença da perspetiva tornou-se indispensável. A perspetiva cria uma ilusão de profundidade, juntamente com as silhuetas, que conforme o plano onde se situam, vão diminuindo ou aumentando de tamanho. (fig.7)



Fig.7 – Estudo de exposição. Peça da esquerda, *No corredor só*, tem um carácter de horizontalidade e pela primeira vez contem dois espaços em cena, um deles em perspetiva. A peça da direita, *O gabinete*, apresenta um espaço cénico em perspetiva, variando as dimensões dos elementos conforme o plano em que se situam.

2.3. Vestígio

Este novo aspeto na nossa investigação, focou-se na identidade e na desconstrução da mesma, quando digo desconstrução quero dizer desmontagem das várias personalidades existentes no meu imaginário.

O facto de se construir esculturas em grande escala, morosos na sua elaboração, acabou por ser bastante positivo para entender uma serie de realidades, que passavam por outro tipo de técnicas e processos. A reflexão constante feita sobre o trabalho executado, conduziu-nos a analisar o nosso arquivo de imagens e de documentos, e notamos que havia um aspeto que davam sempre importância e que estava presente de uma forma indireta no trabalho, como por exemplo a ideia de ausência. Esta ideia está presente em imagens de casas desabitadas, em que os móveis, quadros, objetos que nunca foram movidos do mesmo local, ao afastarmos-los, deparamo-nos com as marcas provocadas pelo tempo. Ou casas demolidas, onde só constam as antigas divisões gravadas na lateral do edifício ao lado, e que perpetuam uma espécie de silhueta do que seria aquela casa antes de ser destruída.

Paralelamente aos *palcos*, começamos a desenvolver trabalho no campo da pintura, campo esse que tem uma associação à ideia que tentamos transmitir na escultura. A nossa pintura, tem presente todas aquelas referências que expusemos na ideia de ausência, como as ruínas de casas, o vestígio, marcas de objetos em algumas paredes, factos que existiram no passado e que não existem no presente, esses são referência de uma presença que é ausência.

Nas mesmas, tentamos encenar toda a vivência e história, que uma parede transporta, com marcas do vazio, deixadas por objetos que outrora estiveram a preenche-las. Essas marcas são reflexo de relações das pessoas que as utilizaram.

Tal como na escultura, o carácter de grande escala ou escala real permanece, para que o envolvimento do espectador com a pintura seja de forma a estabelecer uma relação com a arquitetura. Pretendendo que sejam vistas como uma simulação de uma parede real, e que aludir que estamos perante um pedaço de identidade.

Estas “paredes”, contêm silhuetas de objetos, contudo não são identificáveis de imediato, deixando o espectador ter um papel ativo.

Aludimos ainda que os títulos por nós dados a estas pinturas, não são de todo ao acaso. Sugestionando que aquela “parede” ao conter aqueles vestígios, fizeram parte de uma realidade associada à identidade de uma família com aquele apelido, que utilizamos como título da pintura.

Os vestígios dos objetos, expostos naquela disposição, (por certo), suscitará no observador a criação de uma narrativa, sobre o que visualiza nestas pinturas. (fig.8)

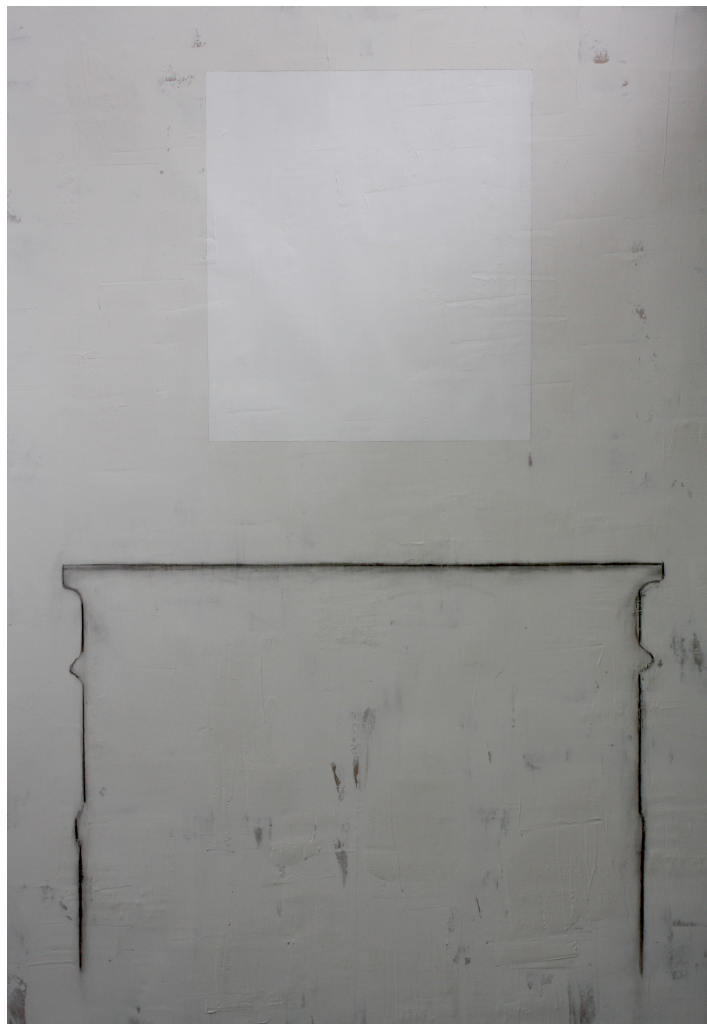


Fig.8 - Tavares, 2014, Técnica Mista, 133,2 x 194,5 cm

3. Simulacro de realidades utópicas

3.1. Palcos Utópicos

A designação de palcos utópicos, dá-se pelo facto de estarmos perante criações artísticas que provêm da nossa fantasia, ilusão e sonho, que não existem na realidade mas são fruto do imaginário.

Em termos gerais, a designação Utopia é usada para denominar construções imaginárias, e deriva do livro a “Utopia”¹⁴, De Thomas Morus, nele descreve a organização de uma sociedade completamente diferente daquelas que existiam na sua época.

O motivo do emprego desta palavra neste trabalho, não é de todo o seu significado teórico, mas sim um sentido lato e que engloba ideia da criação de objetos artísticos e essa realidade “utópica” que todos têm, como realidades imaginárias. Nada do que é apresentado é real, mas consiste num desígnio interior, a designação de utopia refere-se precisamente a uma forma de realidade alternativa para mostrar o nosso mundo interior.

Por exemplo, quando executamos uma peça em que podemos observar um corredor, e nele uma mulher só, possivelmente a escutar música de um piano tocado numa sala ao lado, damos corpo a um sonho que existe no meu imaginário.

Contudo, o que está presente nas peças por nós executadas, são recortes onde visualizamos silhuetas que são o negativo da presença de uma ausência, de algo que se realizou. Por outro lado é com agrado que sentimos que cada observador faz uma leitura diferente de cada peça.

Neste preciso ponto gostávamos de fazer realce a uma artista cujo trabalho tem em certa medida relação com o que estamos desenvolver neste momento, refiro-me nomeadamente a artista Ana Vieira¹⁵.

“Falta alguma coisa. Que se perdeu ou nunca chegou a existir? Memoria-passado ou utopia-futuro? Em todo o caso, uma inquietação e mal-estar. Estranheza introduzida no mundo – porque ele é o que é, o que falta só nós o introduzimos: a encenação do vazio é o

¹⁴ Utopia foi um país imaginado, criado por Thomas Morus, onde um governo organizado da melhor maneira, proporcionava ótimas condições de vida a um povo equilibrado e feliz. Alude um mundo paralelo, sem tempo definido. Também podemos dizer que um sonho ou uma fantasia, poderá corresponder ao sentido da mesma. No fundo, como indica a origem da palavra, é tudo o que é um “não-lugar”, um lugar que não existe.

¹⁵ Artista portuguesa, licenciada em pintura na faculdade de belas artes de Lisboa, com trabalho desenvolvido essencialmente no campo da escultura e instalação.

trabalho da artista. E o reconhecimento do nosso vazio é possível ao vê-lo espelhado no vazio da obra. A compreensão difícil da co ausência que nos é imanente.”¹⁶

Ana Vieira no conjunto do seu trabalho alude um voyeurismo. Apresenta uma subjetividade num vazio constante, em que observado este, apenas se sente ou se imagina.

A própria assume que, “*neste momento interessa-me mais o que não é dito e o que não é visto...*”¹⁷, por isso sugere que o espectador veja e interprete como quiser a obra.

Fazendo uma analogia do nosso trabalho com a obra de Ana Vieira, podemos apropriar das questões citadas e que são da autoria da artista, para o nosso trabalho.



Fig.9 - VIEIRA, Ana, **Ambiente (Environment)**, 1971, estrutura metálica, rede de nylon, tinta acrílica, mesa, pratos, copos, garfos, facas, foco de luz incidente e cassete, 250 x 300 x 300 cm (exterior), 250 x 100 x 100 cm (interior), Col. CAM - Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa

¹⁶ VIEIRA, Ana, catálogo da exposição “Muros de Abrigo”, Cap. “Escutai os muros” de Paulo Pires do Vale, Fundação Calouste Gulbenkian / Museu Carlos Machado / Direção Regional da Cultura / Presidência do Governo dos Açores, p. 33

¹⁷ VIEIRA, Ana, catálogo da exposição “Muros de Abrigo”, Fundação Calouste Gulbenkian / Museu Carlos Machado / Direção Regional da Cultura / Presidência do Governo dos Açores, p.199

O primeiro *palco* construído, tinha como função inicial de abrigar a silhueta humana, onde iria ser projetado um vídeo perfeitamente adaptável aquela silhueta. Como foi explicado no capítulo anterior, o vídeo, no atual trabalho, passou para segundo plano e o que outrora servia apenas como suporte, ganha no seu conjunto.

Em termos de teatro, normalmente é no palco onde visualizamos um espetáculo: a cena, quem está atuar, as luzes, os cenários, a história que se pode desenrolar...

Nos nossos *palcos*, é construído um cenário de personagens e objetos, criando uma imagem, em que tanto a silhueta humana como os complementos são dispostos segundo o nosso critério.

Acreditamos que tem uma afinidade com o teatro de marionetes¹⁸, este acreditar baseia-se, pelo motivo de, que tal como o marionetista deposita na marionete “vida” e cria uma narrativa, nas nossas obras tentamos criar uma narrativa, através da disposição da silhueta humana e dos objetos que compõem o trabalho.

Em ambos os casos a narrativa pode ser facilmente compreendido por quem observa, apesar de uma ter uma técnica de movimento e as nossas obras serem imagens estáticas.

*“O teatro de marionetes é, vocacionalmente, um teatro de itinerância, pois na maior parte dos casos a língua não é entrave para a compreensão dos espetáculos.”*¹⁹

Aludimos ainda ao teatro de sombras, Wayang Kulit²⁰, cujas formas eram representadas de perfil e contra uma tela branca iluminada. A manipulação destas imagens, é feita com arames, varas de madeira ou fios. Essas silhuetas são recordadas em cartão ou couro, as personagens são símbolos conhecidos do público, e os temas abordados fazem referência à atualidade presente.

A atuação deste teatro passa-se sob uma luz oscilante contra uma tela branca, onde os manipuladores cantam e recitam temas religiosos e mitológicos, com o objetivo criar

¹⁸ Marionete, origina-se do termo *marionette* (do francês). Normalmente é movido por cordéis manipulados por uma pessoa oculta atrás de uma tela ou de um palco em miniatura. “A origem não é clara (...). A ação é impressa a um boneco com apenas uma articulação, e que assim se transforma em algo que não estava previsto, pode ser entendida como o primeiro espetáculo com marionetes. (...)” SOLMER, António, “Manual de Teatro”, Temas e debates, Lisboa, p.167

¹⁹ SOLMER, Antonino, “Manual de Teatro”, Temas e Debates, 3ª edição, 2003, Lisboa, p.180

²⁰ Teatro de sombras, tornou-se conhecido no reinado de Vikramaditya (375 – 414), na Índia.

emoções “através da harmonia entre o prazer estético e a intensidade do drama épico, estado psicológico que tem o nome de *rasa*.”²¹

Cremos ser pertinente fazer referência a este teatro indiano, uma vez que o nosso trabalho aproxima-se a muitas das características por ele usado, sobretudo nos aspetos relacionados com a silhueta em contraste com o fundo e a essa ideia utópica de uma história, que aludimos no princípio deste subcapítulo, que podemos encontramos nas figuras e nas cenas que se representam. Salientando que há uma particularidade no trabalho realizado em que o contraste da figura faz-se em fundo preto com as silhuetas em branco.



Fig.10 - Wayang Kulit, teatro de sombras indiano.

²¹ SOLMER, Antonino, “Manual de Teatro”, Temas e Debates, 3ª edição, 2003, Lisboa, p.171

3.2. Perspetiva e espaço

As peças por nós elaboradas conforme são dispostas/expostas encontram o seu lugar comum com as *masions*²², utilizadas durante a Idade Média, no que respeita a forma e materiais utilizados.

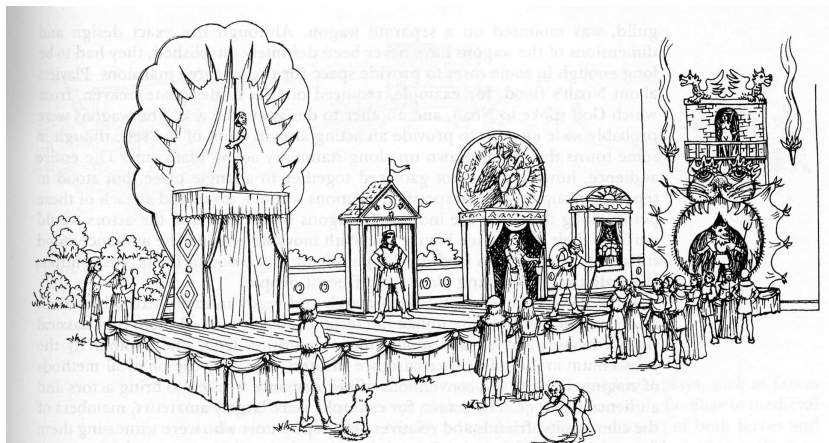


Figure 13. The medieval platform stage.

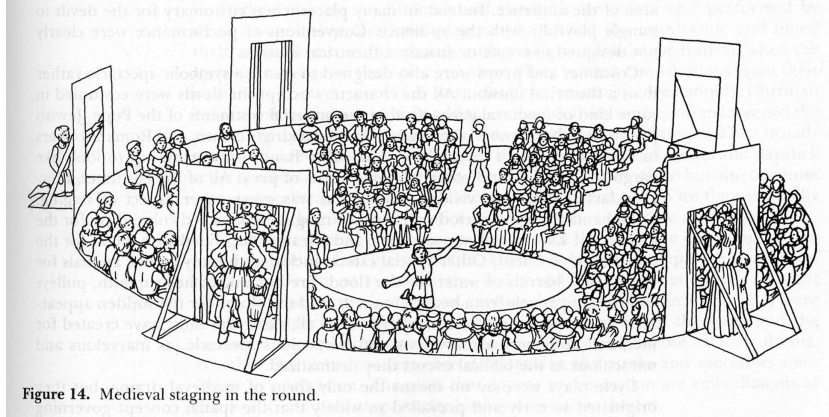


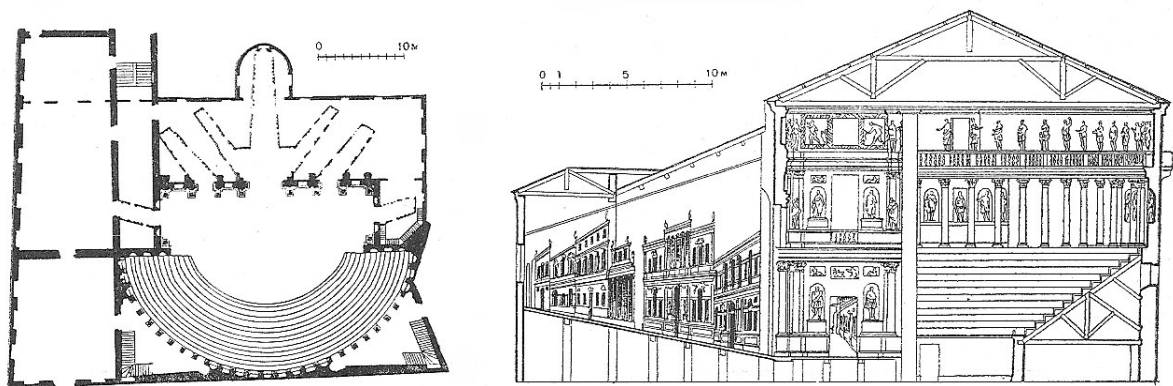
Figure 14. Medieval staging in the round.

Fig.11 – dois exemplos de Masions

²² *Masions* são estruturas simples e quadrangulares revestidas de panos. Vide, SOLMER, Antonino, *Manual de Teatro*, 3ª edição, Temas e Debates, 2003, pp. 98-99

Os espaços cénicos têm tido preferência para o trabalho desenvolvido. Com eles, surge também a implementação da cena em profundidade com recurso à perspetiva²³, iludindo o observador para uma dimensão maior do a que realmente o objeto tem.

“A perspetiva será traçada a partir do fundo da cena. Para tornar o cenário mais realista, as casas iam diminuindo em altura e largura à medida que se afastavam do público, tornando-se dez vezes mais pequenas do que o real.”²⁴



Виченца. Театр Олимпико, 1580 г. Палладио

Fig.12 - Planta e Plano do Teatro Olímpico de Vicenza. Projetado por Andrea Palladio e Vincenzo Scamozzi. Foi o primeiro teatro permanente de Itália no renascimento, e é um ótimo exemplo da utilização da perspetiva no espaço cénico.

²³ Técnica visual que reforça e amplia às coisas representadas a ilusão da distância a que se encontram do observador.

²⁴ SOLMER, Antonino, *Manual de Teatro*, 3ª edição, Temas e Debates, Lisboa, 2003, p.128



Fig.13 - Teatro Olímpico de Vicenza

Ao usar a perspectiva, foi repensado na dimensão das silhuetas que vão variando conforme o plano em que se situam, uma vez que outrora se situavam todas no mesmo plano, sendo por norma em escala real (1:1).

É no renascimento que a perspectiva surge na arte, nomeadamente na pintura, daí influenciou todas as outras, entre as quais o próprio teatro. A perspectiva no teatro nasce como necessidade de criar ilusão de realidade.

Segundo Sebastiano Serlio²⁵, no renascimento existiam apenas três géneros de cenários, cada um com as suas características e género (comédia, tragédia e sátira). Assim sendo a cenografia conseguia transportar o espectador para outro lugar e localizar a ação num espaço / tempo. A perspectiva vinha acentuar a realidade do cenário, para além dos elementos que o compunham. Pintados rigorosamente de modo a que simulassem a

²⁵ Arquiteto e cenógrafo, um dos mais importantes do período renascentista. “Escreveu o primeiro tratado, *Architettura* (1545), onde se aborda a problemática da cenografia e da arquitetura baseada nas ideias de Vitruvius”. SOLMER, Antonino, “Manual de Teatro”, Temas e Debates, 3ª edição, Lisboa, 2003, p.127

realidade. Com o evoluir dos processos técnicos da montagem dos teatros, os mesmos substituíram-se por telas pintadas em *trompe l'oeil*²⁶.

A técnica *trompe l'oeil*, não é de todo descabida no nosso trabalho. Na fase inicial, a peça *Boca de Cena*, contém uma silhueta humana, que receberia um vídeo, que seria projetado através de um vídeo projetor.

Essa metodologia tornava possível ver a silhueta a “mover-se”, iludindo que na realidade estaria presente uma personagem viva.

Claramente estamos perante uma analogia do Efeito Pigmalião abordado no livro de Victor Stoichita. Aponta entre vários trabalhos, a pintura de Raoux como exemplo desse efeito, na mesma podemos observar a estátua a ganhar vida, onde a ausência de cor demonstra a frieza do mármore ainda presente na parte inferior do corpo da escultura.

*“A história do escultor cipriota que se apaixona pela sua obra, à qual os deuses num arroubo de magnanimidade, decidem dar vida, constitui a primeira grande história de simulacros da cultura ocidental. O seu impacto é diferente de outros “mitos de origem”. A particularidade da história de Pigmalião é que a sua estátua não imita nada (nem ninguém). É fruto da sua arte, e a mulher que os deuses lhe oferecem como esposa é um ser estranho, um artefacto dotado de alma e de corpo – mas, não obstante, um fantasma. Um simulacro, justamente.”*²⁷

Com a perspetiva no nosso trabalho, os *palcos* sugerem um único ponto de visão, em oposição ao primeiro que continha toda a cena num único plano. O facto de conterem perspetiva e dos elementos terem de variar as dimensões, consoante o plano em que estão, a peça é concebida de modo a que exista apenas uma forma correta de visualizar a *cena*.

Novamente, recorrendo ao primórdio da perspetiva no espaço cénico, no Renascimento, todo o espaço é idealizado com a finalidade de apenas um espectador consiga ver corretamente o cenário. Em oposição a época medieval o espetáculo era dado a ver segundo “o olhar de Deus”, não existindo espectadores privilegiados.

“Toda a implantação da cena será, pois, desenhada a partir do local exato em que o príncipe irá assistir ao espetáculo, a começar pela colocação dentro da sala dos estrados destinados à função: um estrado inclinado (com “caimento”), destinado à implantação da

²⁶ Técnica de pintura que dá às coisas representadas a ilusão da realidade.

²⁷ STOICHITA, Victor, *Efeito Pigmalião*, Ediciones Siruela, Madrid, 2006, pp.11 - 19

*cena e, à sua frente, um estrado mais pequeno, que irá ser ocupado pelo príncipe e pelos cortesãos.*²⁸

Com tal característica, intencionamos de igual modo que apenas exista um ponto de visão (aquele que será o ideal para observar a peça num total) ao projetar um *palco*. Posteriormente ao ponto de fuga e ao ponto ideal de visão, começo a preconceber os elementos presentes no interior da peça.

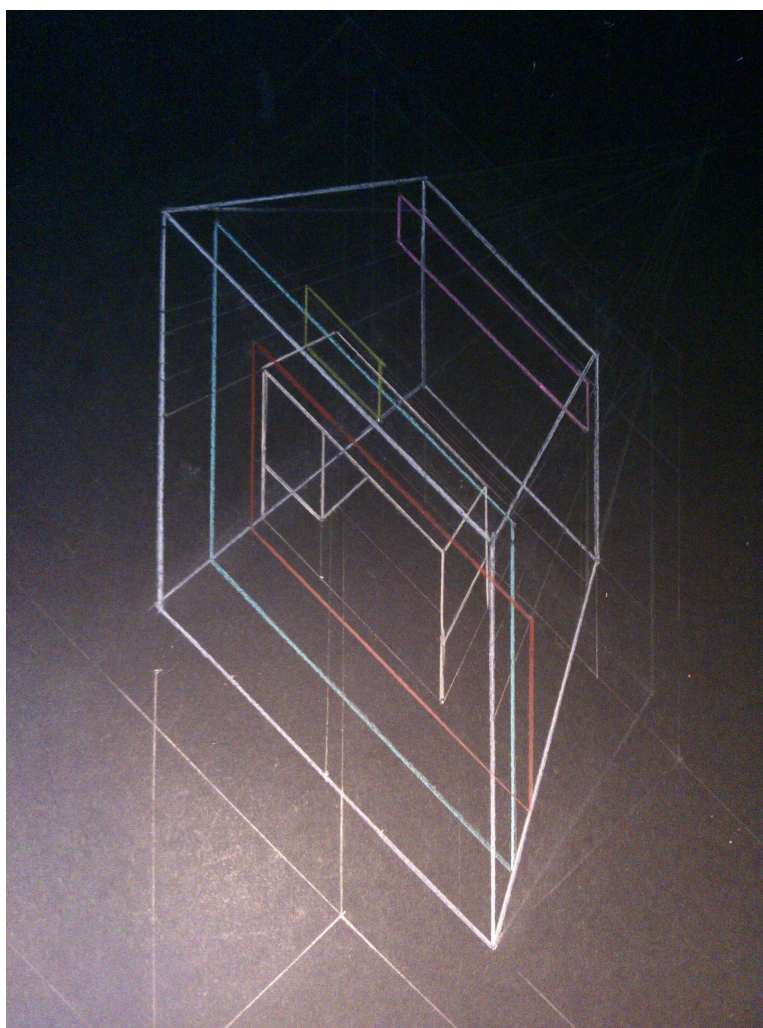


Fig.14 - Projeto da peça *O gabinete*, em desenho. Contém o ponto de visão (o traço branco diante a peça), e o ponto de fuga.

²⁸ SOLMER, Antonino, "Manual de Teatro", Temas e Debates, 3ª edição, 2003, Lisboa, Cap. VI, p.130

Os elementos que estão presentes no interior do *palco*, aludem a objetos e tanto estes como a personagem, podem diminuir de escala consoante a organização plástica que quero fazer na obra. Ao contrário no renascimento, o espaço cénico, sobretudo o do teatro, seria impossível diminuir as personagens de escala, primeiro porque era cenas vivas, e segundo se saíssem daquela lógica visual os elementos arquitetónicos e a pintura em *trompe l'oeil* perdia a sua lógica.

*“A cena era composta por casas, inicialmente construídas em madeira, tela e estafe, e cuidadosamente pintadas como se fossem reais. O efeito de realidade era, aliás, reforçado por esculturas e molduras trabalhadas em alto-relevo e por cornijas, estátuas e remates em madeira trabalhada.”*²⁹

No Renascimento, a cena seria inundada de elementos para que pudessem causar ao espectador uma noção de realidade autêntica, ao invés do que presentamos no interior das minhas peças. O contraste entre os poucos elementos brancos com o vazio negro, são intencionais no sentido em que pretendem captar o olhar do espectador de uma forma mais imediata, para a ideia da cena que se representa.

Se viajarmos até à contemporaneidade, encontramos o multifacetado Robert Wilson³⁰, e nele encontro um paralelismo evidente com as peças que concretizo.

As suas produções *The Life and Death of Marina Abramovic* e *Shakespeares Sonette*, constituem-se dois bons exemplos aleatórios de obras de Bob Wilson, encontramos semelhanças na caracterização dos atores, nos escassos elementos que usa para narrar uma cena, nas luzes que formam silhuetas... A caracterização³¹ que normalmente assistimos nas suas criações, descaracterizam quase por completo a figura natural do ator criando uma nova realidade naquela pessoa e descolando quase por completo da que outrora existia.

Esta caracterização para além de modificar o rosto do ator, faz com que no conjunto da cena, torne o lado dramático forte e no meu entender um carácter intemporal. Visualmente, o que prevalece são tons escuros em contraste com tons claros, que se confrontam com toda a representação.

Wilson, nos escassos elementos que utiliza narra cenas complexas, onde o espectador entende perfeitamente o que está presente e ausente em palco. Uma linha em

²⁹ SOLMER, Antonino, “Manual de Teatro”, Temas e Debates, 3ª edição, Lisboa, 2003, p.128

³⁰ Encenador, coreógrafo, escultor, pintor e dramaturgo Norte-americano, mais conhecido por Bob Wilson.

³¹ A base da maquilhagem habitualmente é branca, com os traços principais em preto, como por exemplo as sobrancelhas.

palco pode significar uma parede como um objeto, ele é quem decide o que cada ator deve fazer em palco ou que caminho deve seguir. Tudo parece ser dirigido e planejado até ao mais ínfimo pormenor.

A “magia” que Wilson compõe através da luz, causa por vezes sensações desconcertantes a quem assiste. Personagens que têm apenas o “rosto” visível ou que viram silhuetas, um jogo de luz / sombra que na minha opinião apenas Bob Wilson consegue elaborar na perfeição.

Presenteamos uma constante simulação de uma realidade manipulada, que apenas existe para ele.



Fig.15 - Produção do diretor Robert Wilson, *A Dama do Mar*.

3.3. Simulacro³²

“O simulacro nunca é o que oculta a verdade

– É a verdade que oculta que não existe.

*O Simulacro é verdadeiro.”*³³

Jean Baudrillard no livro *Simulacros e Simulação*, explica a diferença de simulação e dissimulação:

*“Aquele que finge uma doença pode simplesmente meter-se na cama e fazer crer que está doente. Aquele que simula uma doença determina em si próprio alguns dos respetivos sintomas”*³⁴

Baudrillard no primeiro capítulo, pega nesta citação como explicação da diferença entre as duas palavras, sugere de imediato que a dissimulação nada tem a ver com a realidade, afirmando que ao contrário da dissimulação, a simulação “põe em causa a diferença do “verdadeiro” e do “falso”, do “real” e do “imaginário””.

Quando iniciamos a pesquisa acerca do simulacro no trabalho que desenvolvemos, concluímos que a simulação sempre esteve presente nas distintas áreas abordadas. Na escultura é substituída a presença viva dos objetos / personagem por recortes em silhueta, um vestígio de uma vivência que já não está presente. Na fotografia a mesma simulação acontece, mas de maneira diferente. Nela são criadas situações, que ao serem observadas sugerem uma realidade, que apenas é fictícia, e existe a partir do momento que a criamos.

Disneyland é um dos exemplos referidos “como o modelo perfeito de todos os simulacros”, no livro *Simulacros e Simulação*. Sem dúvida ao entrarmos neste universo, deparamo-nos com a mistura entre o sonho e a aquela realidade.

*“O imaginário da Disneylândia não é verdadeiro nem falso, é uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano oposto a ficção do real.”*³⁵

³² Por forma a não entrar em supra-citações, entendemos que neste capítulo, por já ter sido referenciado o efeito Pigmalião, deixar o mesmo, como entendível no que respeita a simulacro, *Vide*, VER PAGINA

³³ Citação de Eclesiastes, do livro *Simulacros e Simulação*, de Jean Baudrillard, editora Relógio d'Água, 1991, Lisboa.

³⁴ Littré, *Simulacros e Simulação*, de Jean Baudrillard, editora Relógio d'Água, 1991, Lisboa, p.9

³⁵ Littré, *Simulacros e Simulação*, de Jean Baudrillard, editora Relógio d'Água, 1991, Lisboa, p.21

Se procurarmos mais exemplos de lugares deste género, existem inúmeros em que relacionamos com esta realidade simulada. Exemplos disso são, a cidade de Las Vegas, a cidade de Los Angeles, os vários museus de cera. Em todos estes exemplos a encenação hiper-real está presente, de modo a que o espectador consiga transportar-se para outro lugar, permanecendo no mesmo.

Cruamente pensando, são obras pré-fabricadas, ocas, e extremamente previstas, até no modo de receção do espectador.

Pode-se ainda registar um outro tipo de cenografia, muito utilizada nos séc. XVII e XVIII, que visavam a construção de “cenários” de receção a enviados especiais, embaixadores, Reis, etc... um outro cenário construído foi, o das fachadas do Terreiro do Paço em 1775, a quando da inauguração da estátua equestre de D. José I. Qual grande parte daqueles que vieram a ser os edifícios que hoje conhecemos, foram à data construídos em Madeira e Gesso, dando a ideia de finalizado.³⁶

³⁶ Um outro exemplo é o Padrão dos Descobrimentos (Belém - Lisboa), que foi concebido originalmente em gesso para a Exposição Mundo Português de 1936, e que dada a sua magnificência, foi reconstruída da forma que hoje conhecemos e visitamos. Nesta exposição foram recriados espaços onde os portugueses estiveram presentes, sobretudo as suas colónias, entre outros espaços alusivos as descobertas e conquistas realizadas pelos seus navegantes. Já em Paris temos o exemplo da Torre Eiffel, que teve o mesmo propósito.

3.4. O Duplo e o Corpo

Cindy Sherman começou por uma célebre serie fotográfica *Untitled Film Stills* em 1978, quando tinha apenas 23 anos de idade.

O trabalho e performance de Sherman “trouxe uma dramática revitalização da encenação fotográfica no final da década de 1970”³⁷

Propondo-se trabalhar numa primeira fase a abordagem em fotografia geralmente em pequeno formato a preto e branco, onde se fazia fotografar desempenhando papeis ou personagens³⁸, numa encenação minuciosa e psicologicamente intensa, que atraíra de imediato interesse do público.

Embora seja ela a única pessoa a ser fotografada³⁹, a sua transformação é de tal forma completa que a personalidade dela, quase, desaparece. Com isto em vez de termos uma serie de autorretratos temos uma serie de estereótipos femininos do cinema do século XX, fazendo lembrar ídolos de Hollywood das décadas de cinquenta e sessenta, ou mais comumente designadas de *pin-up*.

E foi por aqui, pelos estereótipos femininos, que Cindy Sherman seguiu e continuou a trabalhar, sempre utilizando o seu corpo como acessório principal.

Interpelada por Margarida Medeiros⁴⁰ em relação à sua autorrepresentação, e a uma possibilidade de excesso de narcisismo⁴¹, Sherman, responde que tal facto não advém de forma consciente nesta primeira fase dos seus trabalhos. Considerando que seria normal e até plausível a sua própria experimentação e evolucionismo dos traços ao se fazer pintar e representar pelo seu reflexo no espelho⁴².

³⁷ Daniel Marzona, “Cindy Sherman”, *Art Now – o Novo Catálogo de 81 Artistas Contemporâneos Internacionais*, Vol. II, Madrid, 2008, P. 290

³⁸ Não querendo ter o papel desempenhado por artistas de palco, isto é de atriz, por não se encontrar nem identificar com tal “rótulo” ou definição; Cf, Margarida Medeiros, *Fotografia e Narcisismo, O Autorretrato Contemporâneo*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2000, p. 158

³⁹ É o único elemento a ser fotografado, pois considera que na sua experiencia e tentativa de fotografar outros não consegue a ligação e materialização dos seus propósitos, “Quando trabalho comigo, mesmo que não esteja a dar muito gozo, sinto que consigo uma intensidade emocional muito maior”, Cf, Margarida Medeiros, *Op. Cit.*, p. 156

⁴⁰ Margarida Medeiros, *Op Cit.*, p. 156

⁴¹ Tema aliás que a interpeladora também explora, identificando-o com a autorrepresentação e autorretrato, trabalhando-o também de forma analítica na obra *Fotografia e Narcisismo [...]*

⁴² Sherman inclusivamente considera que esta atitude seria bastante razoável e normal dado que outros artistas, procediam da mesma forma de modo a obter a perfeição dos seus traços e linhas “Eu penso que muitos pintores o fazem, sem chamar a isso autorretrato. Muitos dos homens de Clemente se parecem com ele”, Margarida Medeiros, *Op. Cit.* p. 156

Expressando uma necessidade de trabalhar consigo mesma de um modo quase egoísta, precedido da indispensabilidade de forçar o limite traduzido pela sua expressão:⁴³

“Se preciso de empurrar um pouco as coisas, então preciso fazê-lo comigo mesma. Quando trabalho comigo, mesmo que não esteja a dar muito gozo sinto que consigo uma intensidade emocional muito maior.”

A questão do narcisismo é uma questão bastante refletida por várias áreas quer das ciências médicas e sociais, bem como na própria arte, como já aludimos quando nos referimos a Margarida Medeiros. Os espelhos e o reflexo por eles induzidos nas imagens que observamos, conduzem algumas vezes as pessoas a encara-lo como uma sua projeção idealizada.

A reflexão teórica sobre o mito que dá origem ao nome deste fenómeno, propõe que a beleza pode cegar e desvirtuar a realidade. Não obstante destes estudos empíricos sobre a mitologia, verificamos que a temática não se esgota neste campo, passando pela arte quer cinematográfica, retratista e ou representativa, mas também no plano literário. Referenciando novamente José Hernández, o mesmo tenta explicar a questão dos espelhos com conceções e relações entre luz e sombra, força e debilidade, segurança e vulnerabilidade. Este autor afirma que:

*“El narcisismo se presenta como formación reactiva, un mecanismo de defensa, mediante el cual el sujeto actúa de manera totalmente distinta a como se siente o auténticamente es. Al igual que en la obra de O. Wilde, El Retrato de Dorian Grey, Narciso presenta una «fachada», que protege y esconde su verdadera identidad: inseguridad, vulnerabilidad, etc. La imagen se destruye y desmorna al confrontarla con la realidad y provoca la destrucción del sujeto. En otra obra, El cumpleaños de la infanta, Oscar Wilde describe un engaño, cuyas ilusiones acerca de la magnificencia de su yo se colapsan, cuando subitamente ve su imagen en el espejo de la verdad.”*⁴⁴

Nesta acessão e raciocínio poderemos estabelecer paralelos com a própria Cindy Sherman, em que na sua obra transmuta a realidade forme para uma realidade disforme, acrescentando ou suprimindo elementos que a caracterizam. Neste processo a artista, se inicialmente envelhecia e disformava o seu reflexo, utilizando a maquilhagem e o recurso a

⁴³ Margarida Medeiros, *Op. Cit.* p. 156

⁴⁴ José Luis Trechera, *Qué es el Narcisismo?*, Bilbao, Editorial Desclée de Brower, S.A., 1996

próteses, numa fase posterior recorrendo à fotografia em autorrepresentação e sem qualquer modelo anterior⁴⁵, faz-se rejuvenescer renegando o envelhecimento. Poderemos questionar, será uma autocrítica ou por outro lado uma renegação ao envelhecimento natural? Possivelmente a resposta não poderá ser encontrada na sua personalidade, mas sim, numa outra proposta. A crítica à própria realidade, isto é, pode ser observada no quotidiano, sobretudo feminino dos nossos dias, uma tentativa de luta contra o progresso da vida, a idade e o envelhecimento natural. Cada vez mais as mulheres de hoje em dia procuram a recriação de uma juventude que em si já não existe. O recurso a uma maquilhagem excessiva, até talvez exagerada, ou aos processos mais modernos da cirurgia estética e às bactérias tóxicas – botox -, permitiram à mulher moderna esse engano de poder-se sentir mais jovial.

Ao longo da sua obra poderemos entrar uma perspetiva de análise, em relação às formas de como utiliza e recria a sua arte inovando-a, mas, mantendo-a constante. Não nega a tentativa do uso de tecnologias de auxílio à sua obra, no entanto, recusa-as por acreditar no limite das possibilidades. Neste limiar de possibilidades encontra-se o radical do seu fascínio pela objetiva,

*“Eu gosto de trabalhar com limites, sinto que é preciso haver um limite que puxe por mim, que implique um esforço da minha parte para configurar as fronteiras. Até onde posso puxar a escuridão? Por exemplo. Algumas coisas que fiz, as que considero «surrealistas», eu poderia tê-las feito em computador, mas eu também gosto de ter tudo em frente da câmara...”*⁴⁶

As fronteiras propostas por Sherman passam por entre o nu com recusa do erótico, pelo recurso constante a próteses, num exacerbo quer das formas quer dos tamanhos, sem ser perceptível a sua presença física nas obras. Além das próteses, a artista recorre ao grotesco, limiar entre o horrível e o violento; decadência e morte; reconstrução do humano e vestígio da sua presença, questionando os ideais de beleza.

Em Cindy Sherman a sexualidade não é imperativa, nem de carácter erótico, como já referimos, no entanto apesar da sua tendência para o género feminino, não exclui o tratamento do masculino ainda que raras vezes. Partindo deste ponto e sobre a temática da sexualidade é imperioso falar da conceção do corpo enquanto imagem, reflexo de um

⁴⁵ Cindy Sherman, *Untitled*, série de 89 e 90, obras 222, 213, 295, como exemplos referenciais, em que a artista recria pinturas de outros artistas e transforma-as apropriando-se delas pela fotografia, fazendo-se e caracterizando-se de forma a obter um envelhecimento.

⁴⁶ Margarida Medeiros, *Op. Cit.*, p. 157

inconsciente, mas também como forma de sedução nas sociedades⁴⁷. Nesta linha, a imagem inconsciente do corpo é também uma dualidade entre a vida e a morte, na aceção da imagem do corpo como causador de impulsões⁴⁸, nesta duplicidade. Mas também é objeto de disciplina este corpo que se utiliza na representação artística, a este elemento impõe-se regra, por forma torna-lo moldável e adestrado.

Nas mais diversas áreas do saber, o corpo é objeto de estudo pela sua importância, pela dinâmica e até mesmo pela sua evolução desde o crescimento à degradação. A arte confirma a presença de estudos, esboços, trabalhos que procuram no corpo a perfeição das linhas quer dinâmicas, quer de contornos ou até mesmo na conceção de um ideal, padrão que o torna modelo. Neste olhar para o corpo é legítimo pensar no corpo como um objeto impessoal, que apesar de ser titulado pela alma ou espírito individual, não o é. Ou seja o ser individual não é em muitos casos o proprietário singular do corpo. Esta observação tem como fundamentação a ideia que Foucault propõe quando afirma que os corpos são dóceis e moldáveis, e constituem-se como algo que se fabrica. Para o autor o soldado do século XVIII, por exemplo, tornou-se em algo fabricado, exógeno à vontade e à natureza da sua constituição. Nas palavras do autor o corpo que é moldado de uma forma maquinal e constante poderá tornar-se como um molde que permitirá a sua reprodução em massa. A ideia de fábrica é o culminar deste pensamento, na medida em que a sua reprodução em linha “fabril”, torna o corpo facilmente identificável à distância, independentemente de à posteridade existirem marcas e características individuais. No entanto este autor propõe ainda que o corpo é algo moldável e que se pode tornar dócil, nesta ideia é objeto de disciplina, imposta por poder. A noção de poder subjacente à disciplina constitui-se como um vetor de submissão entre o corpo e o artista⁴⁹. Este pensamento conduz-nos invariavelmente até períodos mais recuados, nomeadamente o classicismo no qual a perfeição dos corpos, quer pela proporção quer pelas linhas e realismo das expressões patentes nas obras.

Continuando na perspetiva deste autor e na sua obra que tem vindo a ser comparativamente analisada, observamos a possibilidade de transpor a noção de carcereiro para o artista, na medida em que, este pode ser visto no lugar e posição do primeiro. O

⁴⁷ Para esta temática e numa aproximação historiográfica, propomos a leitura de Cécile Dauphin Arlette Farge, *Séduction et Sociétés*, Paris, Éditions Seuil, 2001, numa abordagem entre a violência e a sedução do masculino/feminino, visto por um grupo da historiografia das mulheres e do seu papel enquanto seduzidas e sedutoras, violentadas e violentadoras.

⁴⁸ Veja-se a cerca da temática sobre a imagem inconsciente do corpo a obra de Françoise Dolto, *L'Image Inconsciente du Corps*, Paris, Éditions du Seuil, 1984, a qual faz uma abordagem sobretudo no campo psicanalítico.

⁴⁹ Michel Foucault, *Vigiar e Punir*, 25ª Edição, Petrópolis, Editora Vozes Ltda., 1997, pp. 117-119

carcereiro retira e prende a liberdade ao prisioneiro, do mesmo modo que o artista prende e capta o momento, fixa a imagem e a personagem na sua obra. A condenação e pena constitui-se assim pelo aprisionamento e perpetuação do movimento, gesto, olhar e até das formas, tornando-o eterno. A beleza ou o horror nele contido será sempre uma marca. O carcereiro tenta ainda adestrar o encarcerado, o artista modela e fixa o seu objeto⁵⁰. Uma outra imagética pode ser associada no que se refere à prisão e à moldura, na perspectiva em que se a prisão é o local onde se retém o condenado, a moldura é o exíguo local onde fica fixa a o corpo representado

“É preciso que o prisioneiro possa ser mantido sob um olhar permanente; É preciso que sejam registradas e contabilizadas todas as anotações que se possa tomar sobre eles. O tema do panótico – ao mesmo tempo vigilância e observação, segurança e saber, individualização e totalização, isolamento e transparência – encontrou na prisão o seu local privilegiado de realização”⁵¹.

No romantismo, neoclassicismo e impressionismo sobretudo, podemos observar já o questionamento da beleza, as obras transmitem em si um carácter violento. A representação da paixão e do suplício são vetores que conduzem os artistas na feitura das suas obras. O disforme é uma presença constante, considerando para esta análise algumas das obras de Velasquez e Goya, que em certa medida serviram de mentores para artistas posteriores, desencadeando novos processos e correntes artísticas.

A violência da morte, causada pelo suplício, que outrora foi a pena capital proposta aos criminosos de delitos considerados mais gravosos, coloca-se numa:

“Engrenagem dos dois rituais através do corpo contínua, feita pela prova e formulada a sentença, na própria execução da pena. E o corpo do condenado é novamente uma peça essencial no cerimonial do castigo público. Cabe ao culpado levar à luz do dia sua condenação e a verdade do crime que cometeu. Seu corpo mostrado, passeado, exposto, supliciado, deve ser como o suporte público de um processo que ficara, até então, na sombra; nele, sobre ele, o ato de justiça deve-se tornar legível para todos.”⁵²

Para Portugal podemos referenciar as diversas gravuras de época e posteriores que retratam aquele que foi considerado o maior dos suplícios de toda a história do nosso

⁵⁰ Michel Foulcault, *Op. Cit.* Pp. 195-214

⁵¹ Michel Foulcault, *Op. Cit.* Pp. 209

⁵² Michel Foulcault, *Op. Cit.*, p. 38

país. O processo dos Távoras que em condenação de crime de lesa-majestade, cujo durante muito tempo e consensualmente se toma como desencadeado por Sebastião José de Carvalho e Melo ou Marquês de Pombal⁵³. Ou no caso francês Luís XVI e Maria Antonieta que foram condenados à guilhotina aquando a revolução no reino.

O tema da violência e morte mostram-se presentes na obra de Cindy Sherman, na medida em que a deformação dos corpos nos conduzem e reduzem ao imaginário do sofrimento e dor. A castração não pela amputação do membro fálico, mas sim pela decapitação retira o suspiro da vida à personagem e suspendem a respiração a quem observa a sua obra. Por outras palavras poderemos aduzir que a obra de Sherman não impossibilita a fecundidade, mas sim, recria nas suas personagens a finitude da vida, ao mesmo tempo que pelo horror causado à vista de quem observa a sua obra, retém e sustem a respiração. Sendo desta forma um misto de surpresa e medo, com angústia e possível dor⁵⁴.

Esta temática da violência que na perspetiva de análise historiográfica proposta por Michel Foucault, na qual o autor pretende dar um argumento de reflexão sobre a temática da pena e castigo ao longo dos séculos XVIII e XIX, tendo como base a evolução das penas em relação à tipologia de crime. Se num início se expunha o corpo do condenado *in extremis*⁵⁵, ao longo da evolução temporal o crime e o castigo reduzem o condenado à “castração” ou à privação da liberdade “a guilhotina suprime a vida, tal como a prisão suprime a liberdade, ou a multa tira os bens”⁵⁶. Por outro lado e apesar desta demonstração do autor desta perspetiva de mutação penal, confirma contudo, que:

*“O erro e a punição se intercomunicam e se ligam sob forma de atrocidade, não era a consequência de uma lei de talão obscuramente admitida. Era o efeito, nos ritos punitivos, de uma certa mecânica do poder: de um poder que não só não se furta a se exercer diretamente sobre os corpos, mas exalta e se reforça por suas manifestações físicas;”*⁵⁷

⁵³ O processo termina não só com a condenação à morte da Marquesa de Távora pela decapitação com dignidade de titulares de primeira nobreza, mas também pelo suplício pelo fogo e ainda pela tortura de todos os outros membros da família e exposição dos corpos, culmina com a demolição do palácio da família em Lisboa e salga das terras por ele ocupado, de forma a torná-las inférteis, e à destruição de todos os brasões dos titulares, e seu apagamento dos registos dos livros de linhagens e nobreza.

⁵⁴ Cindy Sherman, *Untiteld*, 1985, 1990.

⁵⁵ Em caso extremo de condenação à morte com suplício público e ostentação do corpo.

⁵⁶ Michel Foucault, *Op. Cit.*, p. 16

⁵⁷ Michel Foucault, *Op. Cit.*, p. 16

Neste ponto de vista, podemos estabelecer paralelos de similitude com o poder que Sherman exerce sobre os corpos e as personificações por ela recriadas.

O tema da violência tem vindo ao longo dos últimos tempos a lume, no debate numa dinâmica social pela difusão da mesma pelos meios de comunicação social, seja através de filmes, jogos, animações infantis entre outros, é necessário e proeminente uma abordagem e reflexão sobre este problema social, que para este momento não se verifica oportuno, no entanto, parece-nos imprescindível esta nota, uma vez que cada vez mais se questiona a possibilidade de uma banalização do mal⁵⁸.

Ora apesar de este paralelismo em nada parecer ter a ver com a arte em si, impõe-se pensar se a arte também não é ela um paradigma de difusão da violência, pois o retratar o violento, o grotesco, o cruel como arte exposta à admiração e suscitação de desejo por quem a solicita e adquire. Relembremos neste momento as diversas e difusas imagens, cujo mérito pela captura da “alma” e do “momento” numa vivacidade real, mereceram distinguidos prémios, foram capturadas exatamente em momentos de tensão e enorme violência, não só para o autor, mas para o objeto. Não se encontra exatamente o mesmo, nem uma aproximação deste tipo de arte nas obras de Sherman cujas suscitam a temática, mas apenas para quem a observa e não para a artista que não sofre qualquer dano físico ou moral aquando a feitura das mesmas.

⁵⁸ Michel Wieviorka, *La Violence*, Paris, Hachete Littéraires, 2002, pp. 169, 192-194, 240

4. Simulacro de realidades utópicas II

Neste capítulo apresenta-se uma série de trabalhos elaborados, e que se explica de modo a que a compreensão dos mesmos seja esclarecido. Por muito que o entendimento esteja em aberto para o espectador, convém ao nosso entender, que seja explicado como surgiu aquele objeto final.

Contém várias áreas exploradas dentro das artes plásticas (fotografia, escultura e pintura), o processo e materiais usados nas mesmas.

4.1. Palcos

4.1.1. Boca de Cena (Cadre de Scène), 2012

A *Boca de Cena*, direccionou-nos para o que hoje nos interessa e investigamos.

Como anteriormente explicámos, esta peça surge como apoio às silhuetas que outrora tínhamos feito. O elemento *caixa* surgiu como suporte da silhueta que lhe habitava, de modo a que pudesse receber o vídeo, como se de um “*vídeo mapping*” se tratasse.

A figura humana receberia através de um projetor uma imagem de uma mulher, que a sua base esta o seu autor. O espectador é surpreendido ao visualizar o vídeo projetado, pois parece que se trata de uma imagem parada, ideia que é contrariada com pequenos gestos.

Ao investigar sobre o *palco*, a ideia de vídeo passa para segundo plano, muito embora que esteja até agora presente, todo o processo para realizar as silhuetas continua o mesmo contudo não apresento o vídeo como resultado final.

Podemos afirmar, que o vídeo foi substituído pelos objetos em silhueta que se encontram junto da mesma. Esses elementos justificam a *identidade* daquele ser, fazendo com que a leitura que temos sobre aquela figura seja mais fácil de interpretar, por muito que cada um tenha a sua.

Com a composição concluída no interior da caixa, contemplando a peça como um elemento apenas, verificando que teria de repensar algumas questões, como a altura e por conseguinte acabamentos.

A altura é extremamente importante, um *palco* normalmente nunca está à mesma altura do público, está sempre mais alto, como se estivesse num pedestal. Após observar vários tipos de teatros, projetámos a peça de modo a compreender a que altura ficaria, começou por estar a cinquenta centímetros do chão, contudo acabou por ficar a um metro e meio de altura.

A *Boca de Cena* deve ser contemplada a uma certa distância para que seja observada no seu todo.

Outro elemento fundamental presente na peça é a moldura, é feita de veludo verde-escuro, alude diretamente a um carácter teatral e cinematográfico. A base é feita em madeira, e posteriori enchida com *dracalon*.

Poderemos pensar esta moldura como uma introdução do que vemos no interior do *palco*, mas também a evidente metáfora à pintura.



Fig.16 - *Boca de Cena / Cadre de Scène* , 2012, Madeira, metal, veludo, licra, dracalon.
319 cm x 406 cm x 110,5 cm

Estamos perante uma peça, que contém uma “imagem” estagnada, simulando a vivência de um ser metamorfoseado com o autor.

4.1.2. O Gabinete, 2013

Com receio de entrar num ciclo vicioso, antes de começar a realizar qualquer peça, decidimos projetar tudo, fazendo maquetas, tirando fotografias, para que pudéssemos estar seguros no que iríamos realizar.

A suposta ilusão que o espectador tinha ao contemplar os vídeos nas silhuetas, o engano que existia, entre muitas outras coisas, deixou de existir - a perspetiva surge como busca do que se tinha perdido.

Com a perspetiva obtivemos novamente esses jogos, e uma ligação ainda mais direta tanto com a pintura como com o cinema.

Originalmente a peça *O Gabinete* tinha outro cenário, a figura humana estava ausente, e tinha um objeto tridimensional correspondente ao ponto de fuga.

O *palco*, inicialmente, foi apresentado no chão, mais cinematográfico que nunca invoca a queda do espectador para dentro da cena. Os objetos iriam diminuir a sua dimensão conforme o plano em que se situavam, criando a ilusão que aquele espaço seria maior do que é na realidade.

Foi nesta peça que chegámos à conclusão de que a figura humana e o vazio negro são elementos importantes na elaboração dos trabalhos. A figura humana é feita em madeira, como as restantes silhuetas, a única diferença é que é envolvida em licra branca, e enchida de *dracalon*. Cria uma espécie de nuvem, e confirma a diferença entre as silhuetas objetais.

O ser, o dono daquele espaço, nunca poderia ser visto da mesma forma de um objeto. Os objetos surgem como justificação aquela pessoa, cuja base é o criador, onde se cria um mundo inexistente simulando a existência passada.

Neste repensar do espaço, tendo como base o mesmo tema “gabinete”, redimensionamos as silhuetas, conseguindo que cada uma delas conseguisse respirar, com isto a leitura da peça é muito mais fácil, não contem informação em demasia.

Neste “novo” gabinete, reparamos que está um recorte de personagem sentada numa cadeira, com os pés em cima de uma silhueta de uma secretária, substituindo a que outrora existia.

Estes três elementos não estão paralelos, e cada um está exposto num ângulo diferente.

Toda esta ação é equilibrada com o primeiro plano da cena, que contem uma *planta*.

A cena é delimitada por uma moldura em veludo azul, feita em madeira, e enchida com *dracalon*.

Devo salientar que *O gabinete*, é um título pensado para que seja determinativo daquele gabinete e não de outro. O pronome “o”, refere que é aquele espaço específico que pretendo mostrar, com todas aquelas características que só ele contem. Se por exemplo optasse por “Um gabinete” poderia ser qualquer um, e não é isso que pretendo transmitir.

Contrariamente de como foi apresentado no inicialmente, o *palco* está na parede a uma altura de um metro e vinte do chão. O espectador só consegue observar corretamente a peça de um ponto, estando possibilitado a escolher a sua própria visão.



Fig.17 - *O Gabinete*, 2013. Madeira, metal, veludo, dracalon. 222,2 x 198,2 x 130 cm

4.1.3. No corredor só, 2014

No corredor só, tem pela primeira vez um carácter de horizontalidade. O espectador é obrigado a percorrer a peça para que possa ver todas as suas características e as duas divisões por completo.

Nesse percurso, quando a lateral, pintada de preto, da figura humana é vista de frente, dá a sensação que desaparece e que o palco está vazio.

Quando pensámos nesta separação, imaginámos aquelas series inglesas, que quando os atores passam para uma outra divisão, a câmara capta o negro da parede que as separa.

Este *palco* comporta duas cenas, um corredor com a presença de uma personagem escutando a sala do piano e do cuco. A primeira cena está em perspetiva, com a personagem dimensionada para o plano em que se posiciona. A segunda cena contrapõe a primeira, não tem perspetiva e observamos elementos que normalmente estão escondidos em teatro, sugerindo ao observador que especule se é realmente uma cena ou se estão perante o *backstage* da cena um.

Entre estas duas situações existe uma separação, que deixámos presente todas as marcas de construção, como parafusos tapados com massa e a madeira por tratar.

Pela primeira vez, a peça foi pensada para um sítio específico, neste caso o átrio da escola superior de artes e design. Seria posta na parede, perdendo os suportes em metal bruto, tal como a anterior.

O cenário é delimitado por uma moldura em veludo vermelho gasto, feita em madeira e enchida com *dracalon*.



Fig.18 - *No corredor só*, 2014. Madeira, dracalon e veludo. 582 cm x 188,9 cm x 107,9 cm

4.1.4. A sala, 2014

Tal como no título *O gabinete*, nesta peça *A sala*, sugere novamente com o artigo definido “a”, que é aquela sala e não é outra de que falamos.

Com a acumulação de vários trabalhos realizados e espaço começou a ser escasso, obrigando-nos a desmontar para que pudéssemos realizar novas peças. Isso fez-nos repensar na forma de elaborar os palcos, uma vez que não estão de todo pensados para que sejam desmontados. Estes problemas permitiram que este palco fosse diferente, e pensado para se desmontar facilmente e de fácil transporte.

Ao contrário dos anteriores, este é feito em metal e é possível montá-lo como se tratasse de um *puzzle 3D*.

No interior para além dos elementos em silhueta executados em madeira, existe na continuação do *palco No corredor só*, uma parede que cumpre com a perspetiva e sugere uma planta de uma divisão comum de uma casa.

Está presente no primeiro plano, exposto em frente à parede, um candeeiro de teto em harmonia com os restantes elementos. À direita no fundo da sala, contemplamos uma personagem em silhueta forrada de lycra, com um chapéu. Não entendemos se está de costas ou de frente, apenas sabemos que está presente naquele espaço, junto a um sofá vazio.

A moldura neste palco, ao contrário das outras, pictoricamente é mais fraca. A cor creme insinua uma cor confortável, pensada para aquele espaço.

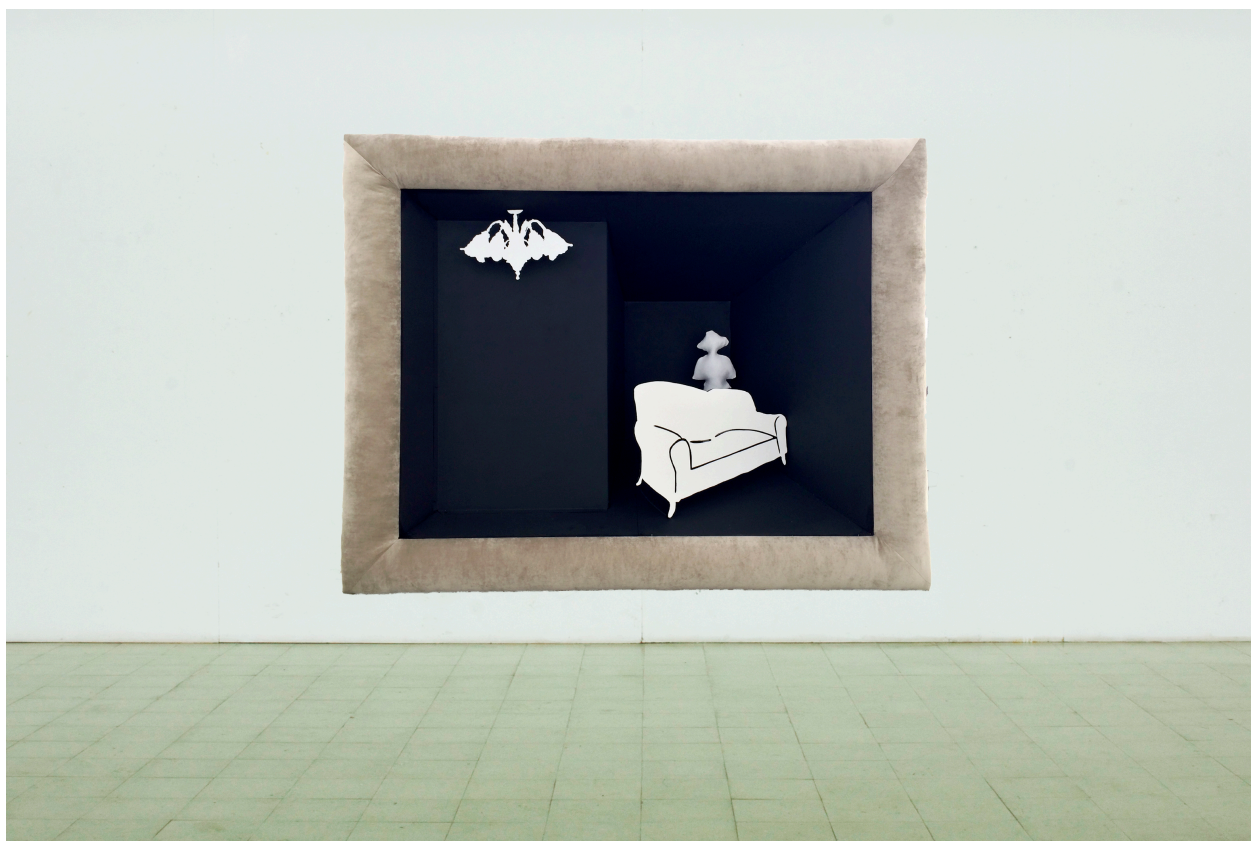


Fig.19 - *A Sala*, 2014. Metal, madeira, dracalon, e veludo. 243,6 cm x 191,7 cm x 70 cm

4.1.5. Processo e materiais

1º Passo: Estudos

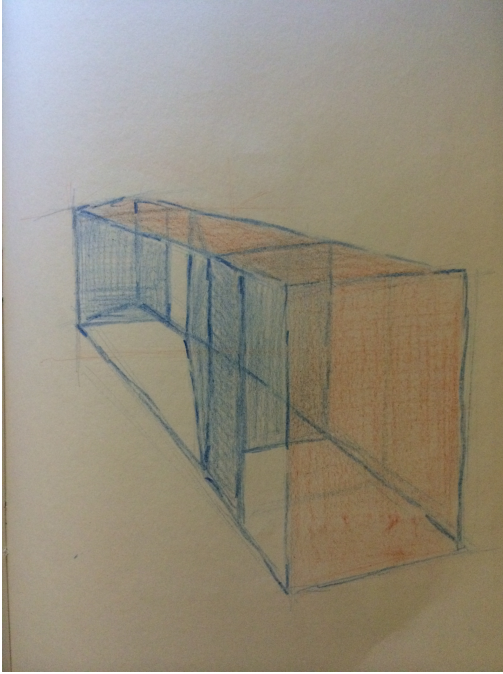


fig.20

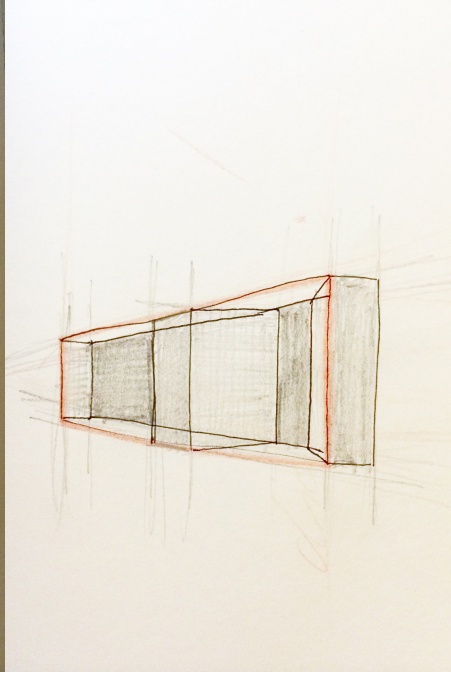


fig.21

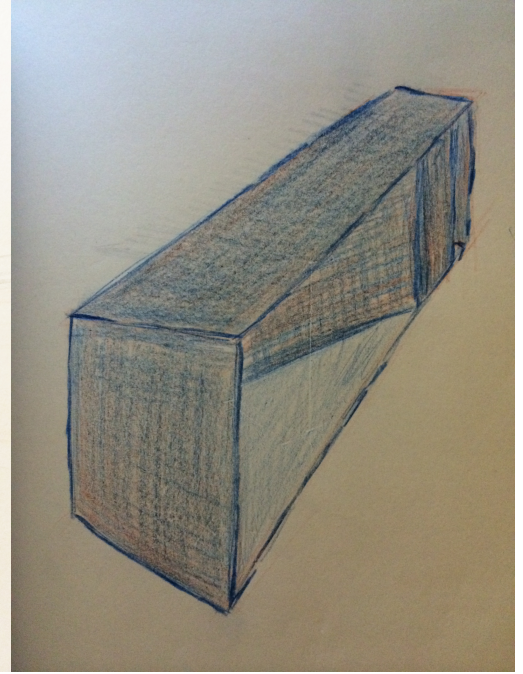


fig.22

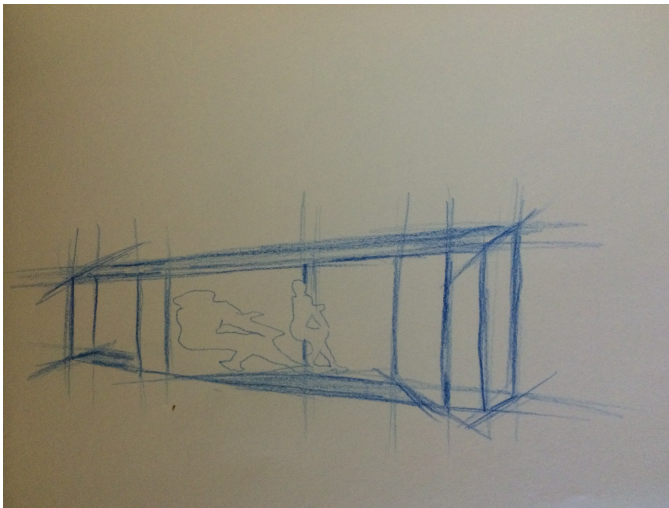


fig.23

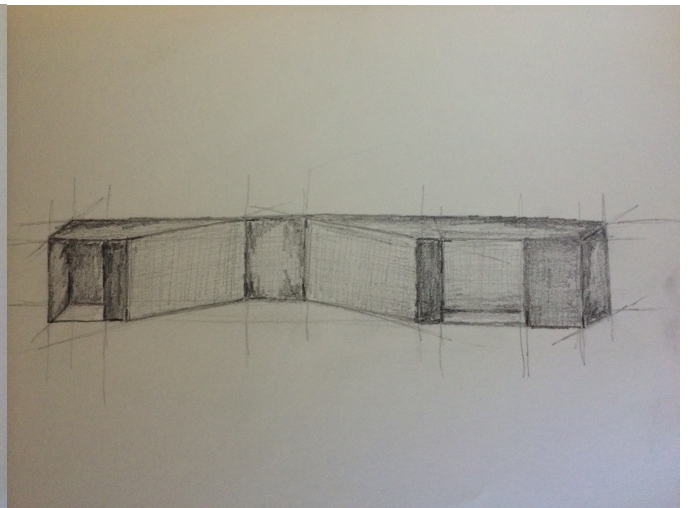


fig.20

2º Passo: Estudos com medidas para elaborar à escala real (1:1)

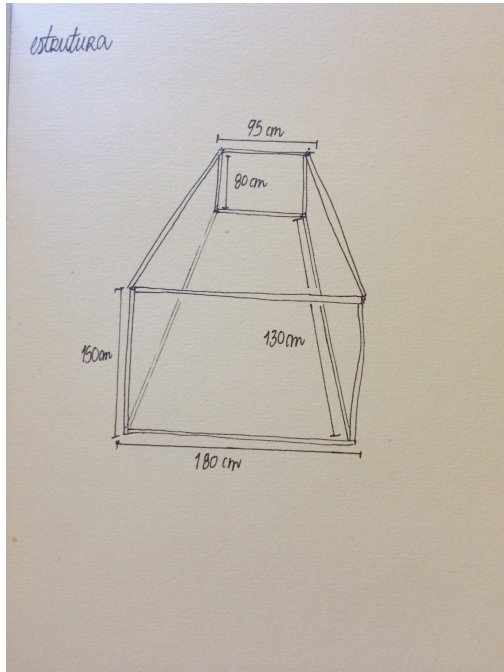


fig.25

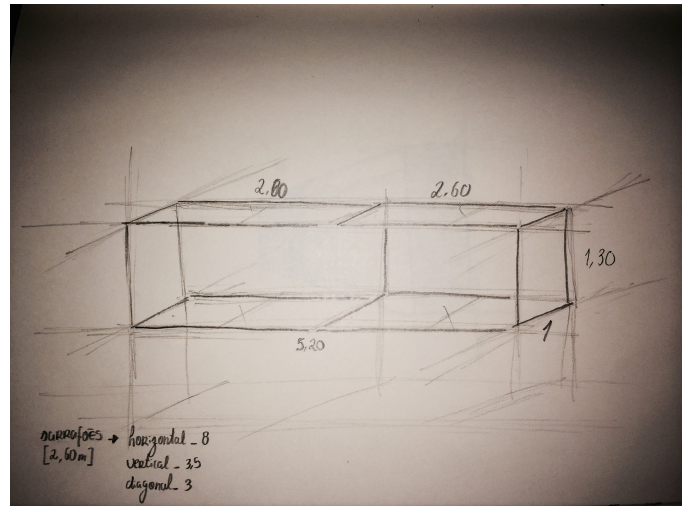


fig.26

3º Passo: Maquetas e projeto em Photoshop (figuras 27 e 28)



fig.27

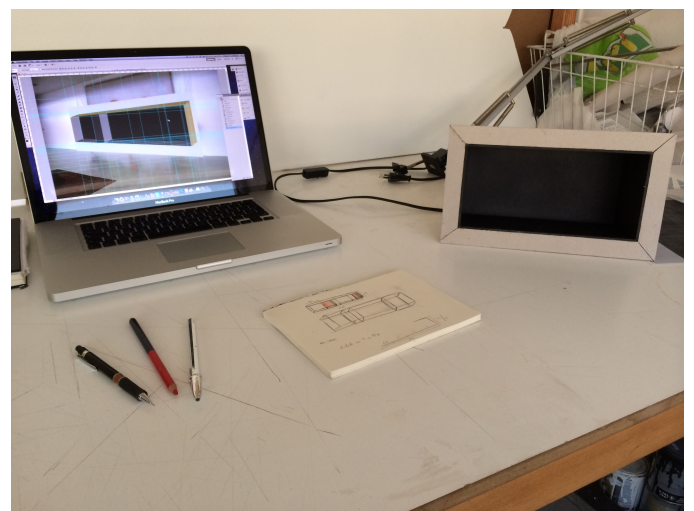


fig.28

4º Passo: Estrutura em sarrafões (esqueleto)



fig.29



fig.30

5º Passo: Preencher a estrutura com madeira



fig.31

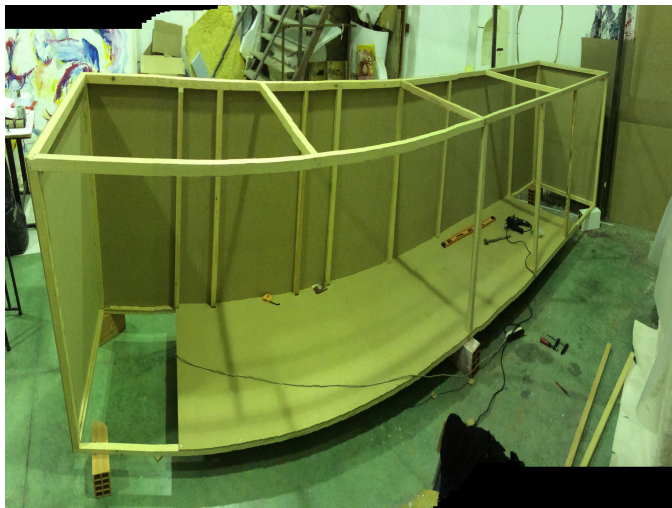


fig.32



fig.33



fig.34



fig.35

6° Passo: Interior (pintura, betume.)



fig.37

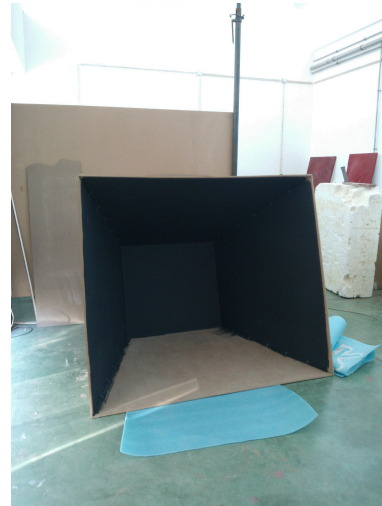


fig.36

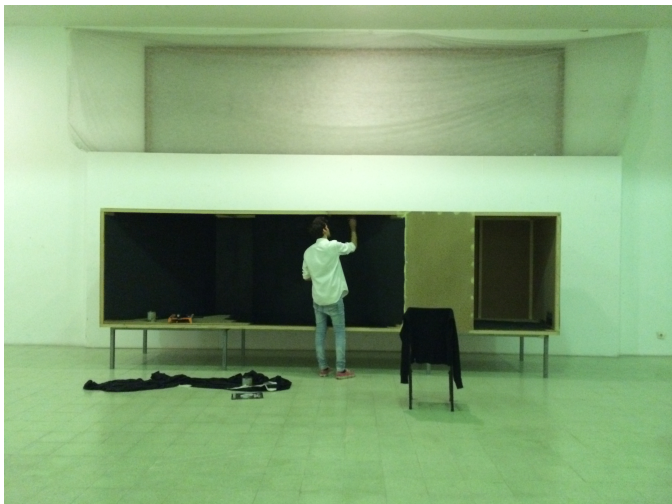


fig. 38

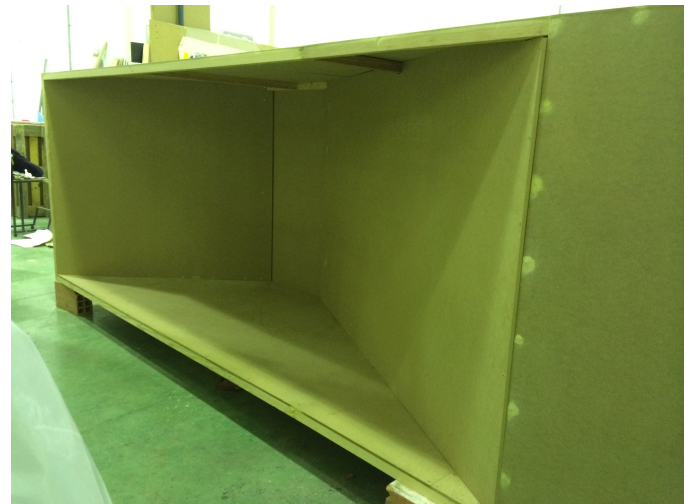


fig. 39



fig.40

7º Passo: silhuetas (desenhar, cortar e pintar)



fig.41



fig.42



fig.43



fig.44

8º Passo: moldura (veludo, madeira) (figuras 45 – 58)



fig.45



fig.46



fig.47



fig.48



fig.49



fig.50



9º Passo: colocar a moldura



fig.59



fig.60

10º Passo: Estudos dos suportes em metal para as silhuetas e a sua elaboração

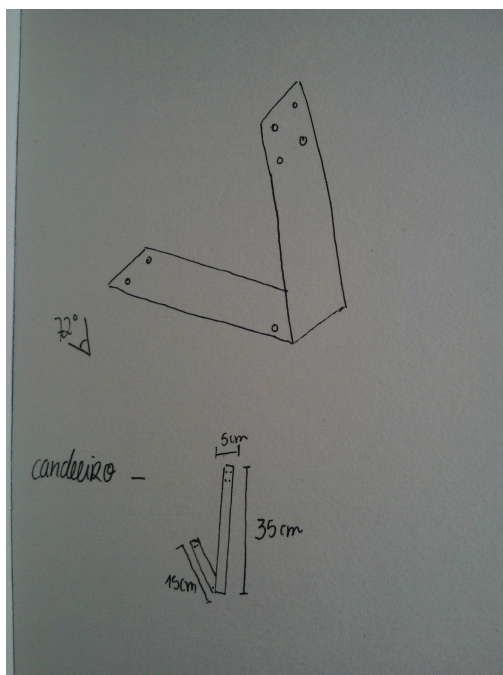


fig.61

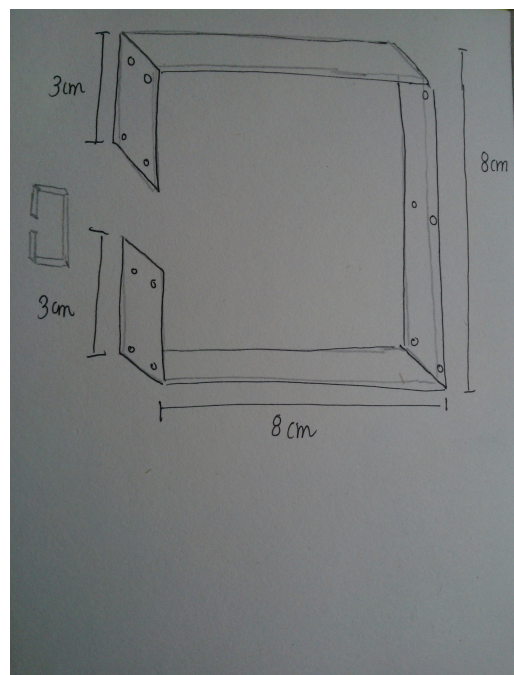


fig.62

11º passo: Colocar no interior as silhuetas

12º Passo: Retoques finais

4.2. Pintura

4.2.1. Série Almeida (dos Santos, Tavares, Antunes, Silva), 2014

A Série *Almeida*, nasce como complemento do portfólio desenvolvido. Surge assim um novo fôlego, baseado nos vestígios deixados nas paredes das casas pelas pessoas que as habitaram.

Quando entramos numa casa desabitada, ou já com uma certa idade, sentimos o peso da história que ela transporta. Todas as sensações são ativadas, e para além de todo o cheiro característico que aquele espaço comporta, olhamos em redor imaginamos, construímos a nossa própria narrativa do espaço e reparamos em pormenores que justificam a mesma.

Foi no entrançar de sensações que refletimos, até chegar a estas quatro pinturas, cujos títulos são a metáfora de quem viveu aquela “parede”.

Nestas pinturas, foram utilizados materiais como o gesso, tinta acrílica e carvão, como sugestão de que estamos perante a um pedaço de uma parede, nos seus vários e possíveis estados de conservação.

Cada uma contém marcas e vestígios diferentes, contudo a leitura das mesmas não é direta. Exemplo disso, é que um quadrado pode significar tanto um relógio de cuco como um quadro na parede, ou um risco pode ser visto como uma mesa ou uma lateral de uma cama.

No elaborar destas pinturas, surgiu a questão serem demasiado pequenas e transmitirem apenas a quem as vê que estão perante quatro pinturas. Isso fez-me repensar nas dimensões e realizar uma pintura, *Henriques*, de três metros, onde a envolvimento de quem estava diante da mesma.

Contudo essa pintura, devido ao peso do gesso, acabou por ficar danificada. Plasticamente ficou interessante mas desviavam-nos dos assuntos que na série *Almeida* abordamos.



Fig.63 – dos Santos, 2014. Técnica mista.
130 x 197,6 cm

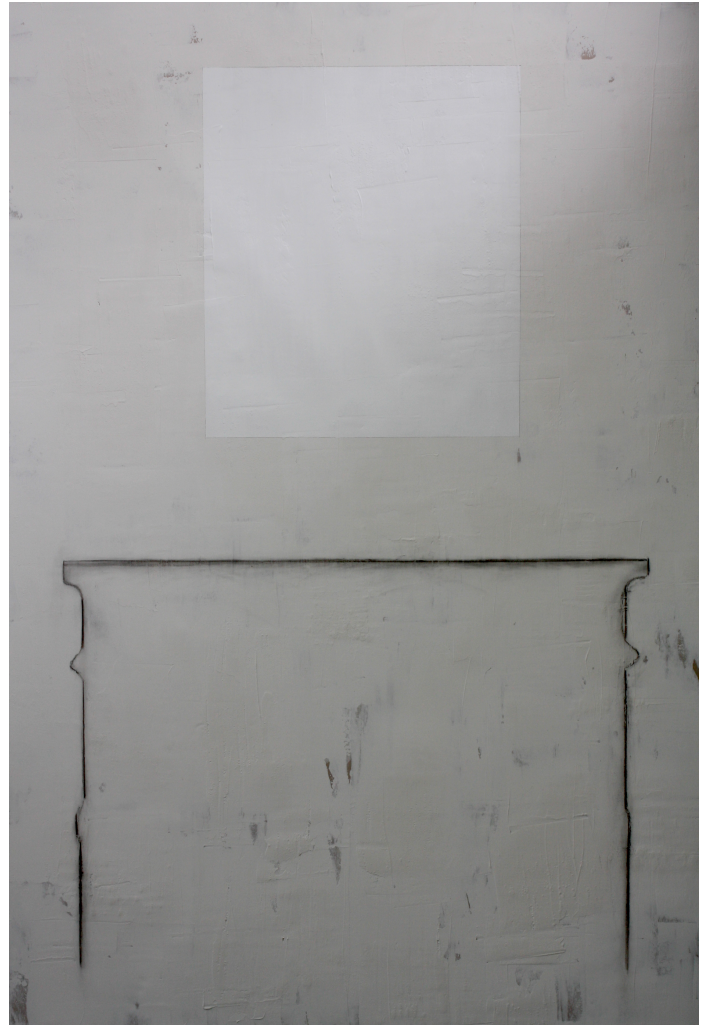


Fig.64 - Tavares, 2014. Técnica Mista.
133,2 x 194,5 cm



Fig.65 - *Antunes*, 2014. Técnica Mista.
132,5 x 197 cm



Fig.66 - *Silva*, 2014. Técnica Mista.
135,6 x 197

4.2.2. Processo e materiais

1º Passo: Investigação fotográfica



fig. 67

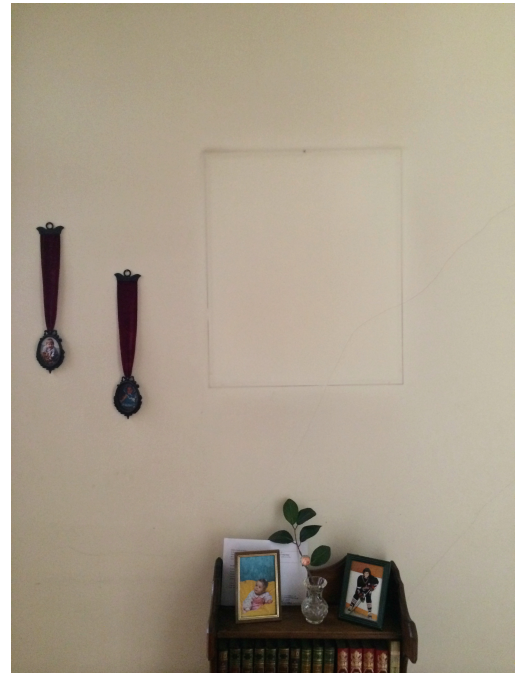


fig. 68

2º Passo: Desenho e projecto em Photoshop

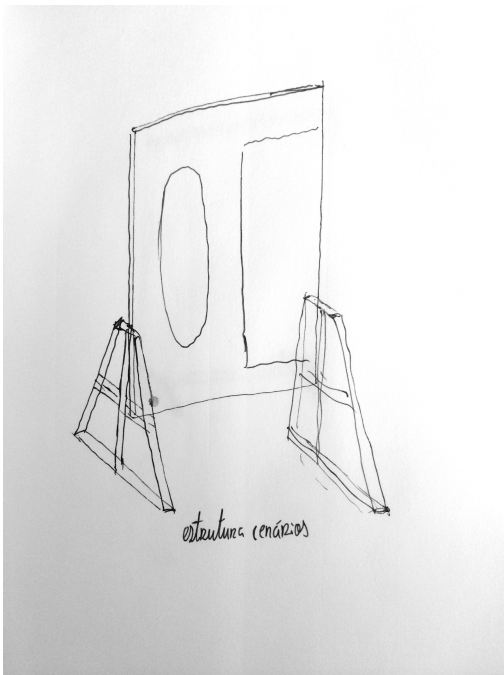


fig. 69

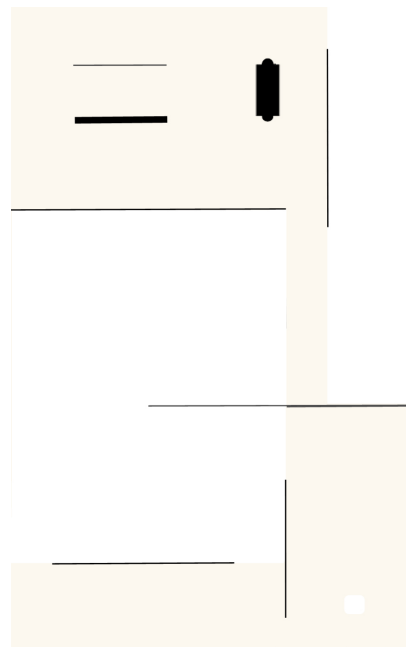


fig. 70

3º Passo: Esticar a tela e pintar o fundo, com tinta acrílica



fig. 71



fig. 72



fig. 73



fig. 74

4º Passo: Camada de betume branco em pasta



fig. 75



fig. 76



fig. 77



fig. 78

5º Passo: Composição na pintura
(carvão, fita de papel e tinta acrílica) (figuras 79 – 89)



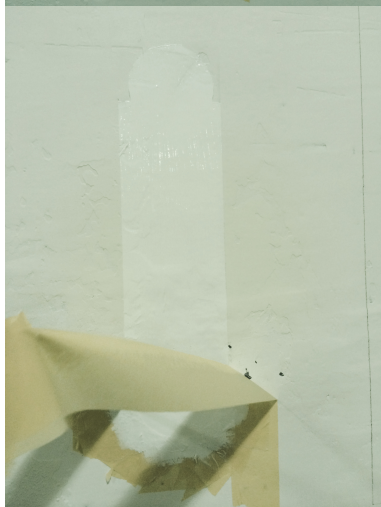
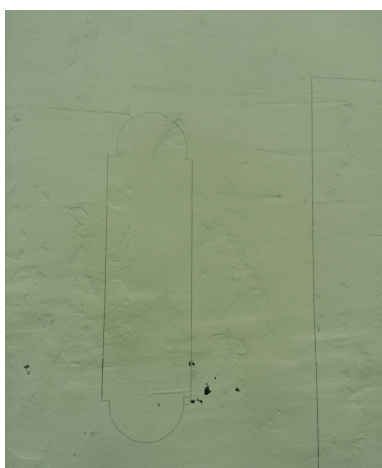
fig. 79



fig. 80



fig. 81



4.3. Sim, sou eu (Oui, c'est moi), 2013/2014

Esta série de fotografias, começou numa disciplina de primeiro ano de mestrado, Técnicas, Práticas e Teorias na Produção Contemporânea, onde teríamos de abordar uma área artística da qual não nos sentíssemos confortável.

Manobramos a questão, pegando num trabalho que fora deixado pendente no passado e que no nosso entender não estava acabado.

Apresentamos as fotografias com mais qualidade, resolvendo muitos problemas e deixando de parte muitas questões, tais como o fundo e a identificação das características comuns em todas elas, que leva o espectador a chegar a conclusão que se tratam de fotografias da mesma pessoa.

Em comum os rostos são apresentados em contraste com um fundo negro e ilude o espectador, a pensar que está perante retratos comuns mas, ao visualizar cada fotografia com atenção, tem uma sensação de estranheza, vendo que não existe apenas um rosto mas sim dois, sobrepostos um no outro, sendo o rosto primário sempre o mesmo, o do autor.

Observamos novos seres, criados pelo autor, inexistentes até à altura que é concebida. Imaginamos para cada um deles, uma personalidade e em alguns casos uma história que os transporta para uma vida, que no nosso imaginário existiram.

O duplo é evidente, e será no nosso entender o trabalho mais direto com o tema.

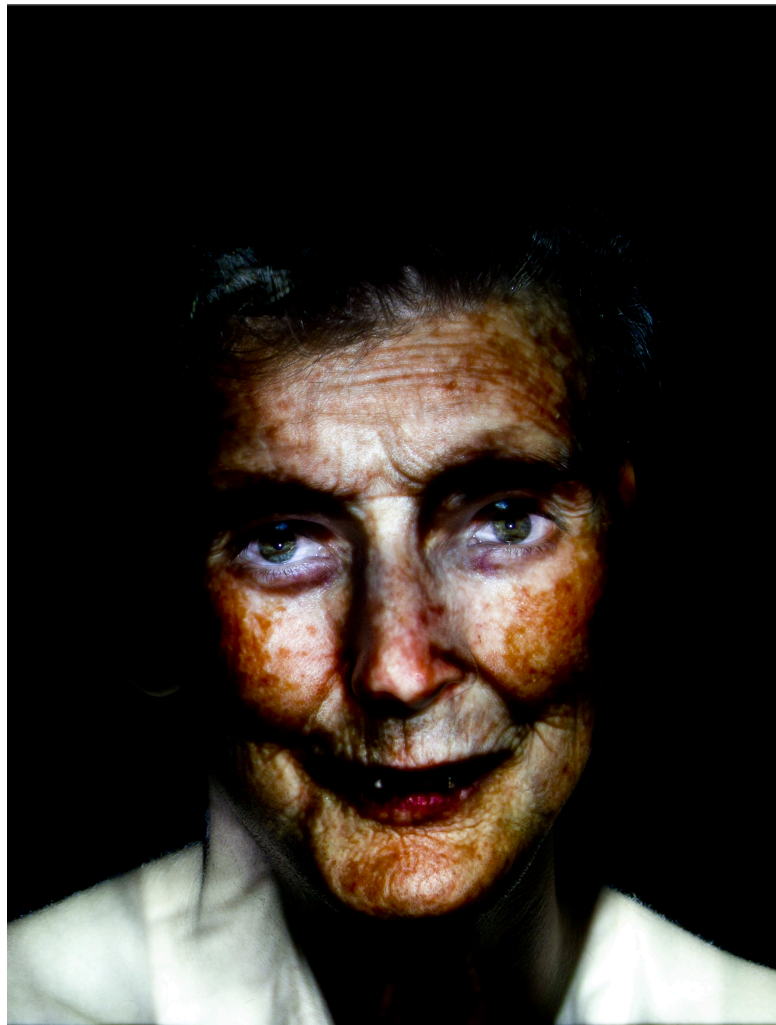


fig.90 - *Sim, sou eu (Oui, c'est moi)*, 2013/2014.

5. Conclusão

O nosso trabalho por fim, tem um lugar comum a vários autores/artistas, que fomos ao longo do tempo descobrindo a sua existência. São eles o do “eu”, da imagem refletida ou projetada, da silhueta, da profundidade, das marcas deixadas pelo passado. A ausência do objeto que outrora ocupava o espaço que se deixa mostrar pelo tempo. Constituem-se reflexos das múltiplas possibilidades de reunir e conjugar as tendências e obras dos diversos autores, numa só peça.

Dado o exposto nesta apresentação escrita, o que foi todo o nosso processo evolutivo para esta dissertação de mestrado, quer pela sua componente escrita, como exemplificação pelo recurso à imagem, aqui utilizada, e ainda pela sua componente prática exibida, podemos concluir que o caminho e o percurso ainda agora começou a dar os seus frutos.

Ainda que possamos não dar o trabalho por concluído, podemos no entanto permanecer numa pausa, que se acha necessária, para encontrar espaço a novas técnicas, novos projetos, novas tendências e redescobrir a arte em si. Torna-se agora preponderante repensar dimensões, estruturas, mobilidade, e *quicá* finalidade das peças. A arte por si, por encerrar-se em si mesma, tem a *não - finalidade* ou *funcionalidade*, e é dependente também do espaço (físico, temporal...).

Todo o labor executado e a prática que se foi adquirindo e desenvolvendo, bem como a observação e tomada de consciência das obras de outros artistas, leva-nos a observar a possibilidade do desenvolvimento mais ponderado das peças que futuramente se possam criar.

6. Bibliografia

BENJAMIN, Walter, A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica, L & PM Editores, 2014, Brasil. título original: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Technischen Reproduzierbarkeit, 1936-39

BARTHES, Roland , “A câmara clara - Nota sobre a fotografia”, edições 70, Lisboa

TRECHERA, José Luis, “Qué es el Narcisismo?”, Bilbao, Editorial Desclée de Brower, S.A.,1996

MEDEIROS, Margarida, Fotografia e Narcisismo, O Autorretrato Contemporâneo, Lisboa, Assírio & Alvim, 2000

VIEIRA, Ana, catálogo da exposição “Muros de Abrigo”, Cap. “Escutai os muros” de Paulo Pires do Vale, Fundação Calouste Gulbenkian / Museu Carlos Machado / Direção Regional da Cultura / Presidência do Governo dos Açores

SOLMER, Antonino, “Manual de Teatro”, Temas e Debates, 3ª edição, 2003, Lisboa

STOICHITA, Victor, Efeito Pigmalião, Ediciones Siruela, Madrid, 2006

DOLTO, Françoise, L’Image Inconciente du Corps, Paris, Éditions du Seuil, 1984

BAUDRILLARD, Jean, Littré, Simulacros e Simulação, editora Relógio d’Água, 1991, Lisboa

MARZONA, Daniel, “Cindy Sherman”, Art Now – o Novo Catálogo de 81 Artistas Contemporâneos Internacionais, Vol. II, Singapura, Tachen, 2008

FOULCAULT, Michel, Vigiar e Punir, 25ª Edição, Petrópolis, Editora Vozes Ltda., 1997

WIEVIORKA, Michel, La Violence, Paris, Hachete Littérateures, 2002

DAUPHIN, Cécile, FARGE, Arlette, Séduction et Sociétés, Paris, Éditions Seuil,

7. Índice de Imagens

- Fig. 1 - *Portas* , 2009, Impressão em papel fotográfico em Jato de tinta, 105 x 170 cm– (P.8)
- Fig. 2 - *Série: Autorretratos #1* , 2010, Jato de tinta sobre papel fotográfico, 100 x 66,5 cm. (P.11)
- Fig. 3 - *Autoportrait #74* , 1 minuto e 51 segundos, vídeo em loop (P.14)
- Fig. 4 - Silhueta do vídeo *Autoportrait #74* , 1 minuto e 51 segundos, vídeo em loop. Vídeo projeção s/ suporte de madeira 120 X 183 cm (P.15)
- Fig. 5 - *M^a. Manuela* , 2012, Projeção de vídeo sobre suporte de madeira forrado a licra, com enchimento de dracalon , 1 minuto e 11 segundos (em loop) (P.17)
- Fig. 6 - *Boca de Cena / Cadre de Scène* , 2012, Madeira, metal, veludo, licra, dracalon. 319 cm x 406 cm x 110,5 cm (P.19)
- Fig. 7 – Estudo de exposição. Peça da esquerda, (P.20)
- Fig. 8 - *Tavares*, 2014, Técnica Mista, 133,2 x 194,5 cm (P.22)
- Fig. 9 - VIEIRA, Ana, *Ambiente (Environment)*, 1971, estrutura metálica, rede de nylon, tinta acrílica, mesa, pratos, copos, garfos, facas, foco de luz incidente e cassete, 250 x 300 x 300 cm (exterior), 250 x 100 x 100 cm (interior), Col. CAM - Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa (P.24)
- Fig. 10 - Wayang Kulit, teatro de sombras indiano. (P.26)
- Fig. 11 – Dois exemplos de Masions (P.27)
- Fig. 12 - Planta e Plano do Teatro Olímpico de Vicenza. (P.28)
- Fig. 13 - Teatro Olímpico de Vicenza (P.29)
- Fig. 14 - Projeto da peça *O gabinete*, em desenho. (P.31)
- Fig. 15 - Produção do diretor Robert Wilson, *A Dama do Mar*. (P.33)
- Fig. 16 - *Boca de Cena / Cadre de Scène* , 2012, Madeira, metal, veludo, licra, dracalon. 319 cm x 406 cm x 110,5 cm (P.45)
- Fig. 17 - *O Gabinete*, 2013. Madeira, metal, veludo, dracalon. 222,2 x 198,2 x 130 cm (P.47)
- Fig. 18 - *No corredor só*, 2014. Madeira, dracalon e veludo. 582 cm x 188,9 cm x 107,9 cm (P.49)
- Fig. 19 - *A Sala*, 2014. Metal, madeira, dracalon, e veludo. 243,6 cm x 191,7 cm x 70 cm (P.51)
- Fig. 20 – Processo e materiais, estudo de palco (P.52)
- Fig. 21 – Processo e materiais, estudo de palco (P.52)
- Fig. 22 – Processo e materiais, estudo de palco (P.52)
- Fig. 23 – Processo e materiais, estudo de palco (P.52)

Fig. 24 – Processo e materiais, estudo de palco (P.52)

Fig. 25 – Processo e materiais, estudos com medidas para elaborar à escala real (P.53)

Fig. 26 – Processo e materiais, estudos com medidas para elaborar à escala real (P.53)

Fig. 27 – Processo e materiais, maquetas e projeto em Photoshop (P.53)

Fig. 28 – Processo e materiais, maqueta e projeto em Photoshop (P.53)

Fig. 29 – Processo e materiais, estrutura em sarrafões (esqueleto) (P.54)

Fig. 30 – Processo e materiais, estrutura em sarrafões (esqueleto) (P.54)

Fig. 31 – Processo e materiais, preencher a estrutura com madeira (P.55)

Fig. 32 – Processo e materiais, preencher a estrutura com madeira (P.55)

Fig. 33 – Processo e materiais, preencher a estrutura com madeira (P.55)

Fig. 34 – Processo e materiais, preencher a estrutura com madeira (P.55)

Fig. 35 – Processo e materiais, preencher a estrutura com madeira (P.55)

Fig. 36 – Processo e materiais, interior (P.56)

Fig. 37 – Processo e materiais, interior (P.56)

Fig. 38 – Processo e materiais, interior (P.56)

Fig. 39 – Processo e materiais, interior (P.56)

Fig. 40 – Processo e materiais, interior (P.56)

Fig. 41 – Processo e materiais, silhuetas (desenhar, cortar e pintar) (P.57)

Fig. 42 – Processo e materiais, silhuetas (desenhar, cortar e pintar) (P.57)

Fig. 43 – Processo e materiais, silhuetas (desenhar, cortar e pintar) (P.57)

Fig. 44 – Processo e materiais, silhuetas (desenhar, cortar e pintar) (P.57)

Fig. 45 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.58)

Fig. 46 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.58)

Fig. 47 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.58)

Fig. 48 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.58)

Fig. 49 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.58)

Fig. 50 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.58)

Fig. 51 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.59)

Fig. 52 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.59)

Fig. 53 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.59)

Fig. 54 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.59)

Fig. 55 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.59)

Fig. 56 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.59)

Fig. 57 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.59)

Fig. 58 – Processo e materiais, moldura (madeira e veludo) (P.59)

Fig. 59 – Processo e materiais, colocar moldura (P.60)

Fig. 60 – Processo e materiais, colocar moldura (P.60)

Fig. 61 – Processo e materiais, Estudos dos Suportes em metal para as silhuetas e a sua elaboração (P.60)

Fig. 62 – Processo e materiais, Estudos dos Suportes em metal para as silhuetas e a sua elaboração (P.60)

Fig. 63 – *Dos Santos*, 2014. Técnica mista. 130 x 197,6 cm (P.63)

Fig. 64 - *Tavares*, 2014. Técnica Mista. 133,2 x 194,5 cm (P.63)

Fig. 65 - *Antunes*, 2014. Técnica Mista. 132,5 x 197 cm (P.64)

Fig. 66 - *Silva*, 2014. Técnica Mista. 135,6 x 197 (P.64)

Fig. 67 – Processo e materiais, investigação fotográfica (P.65)

Fig. 68 – Processo e materiais, investigação fotográfica (P.65)

Fig. 69 – Processo e materiais, desenho e projeto em Photoshop (P.65)

Fig. 70 – Processo e materiais, desenho e projeto em Photoshop (P.65)

Fig. 71 – Processo e materiais, esticar a tela e pintar o fundo (P.66)

Fig. 72 – Processo e materiais, esticar a tela e pintar o fundo (P.66)

Fig. 73 – Processo e materiais, esticar a tela e pintar o fundo (P.66)

Fig. 74 – Processo e materiais, esticar a tela e pintar o fundo (P.66)

Fig. 75 – Processo e materiais, camada de betume branco em pasta (P.67)

Fig. 76 – Processo e materiais, camada de betume branco em pasta (P.67)

Fig. 77 – Processo e materiais, camada de betume branco em pasta (P.67)

Fig. 78 – Processo e materiais, camada de betume branco em pasta (P.67)

Fig. 79 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 80 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 81 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 82 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 83 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 84 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 85 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 86 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 87 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 88 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 89 – Processo e materiais, composição na pintura (P.68)

Fig. 90 - *Sim, sou eu (Oui, c'est moi)*, 2013/2014. (P.70)